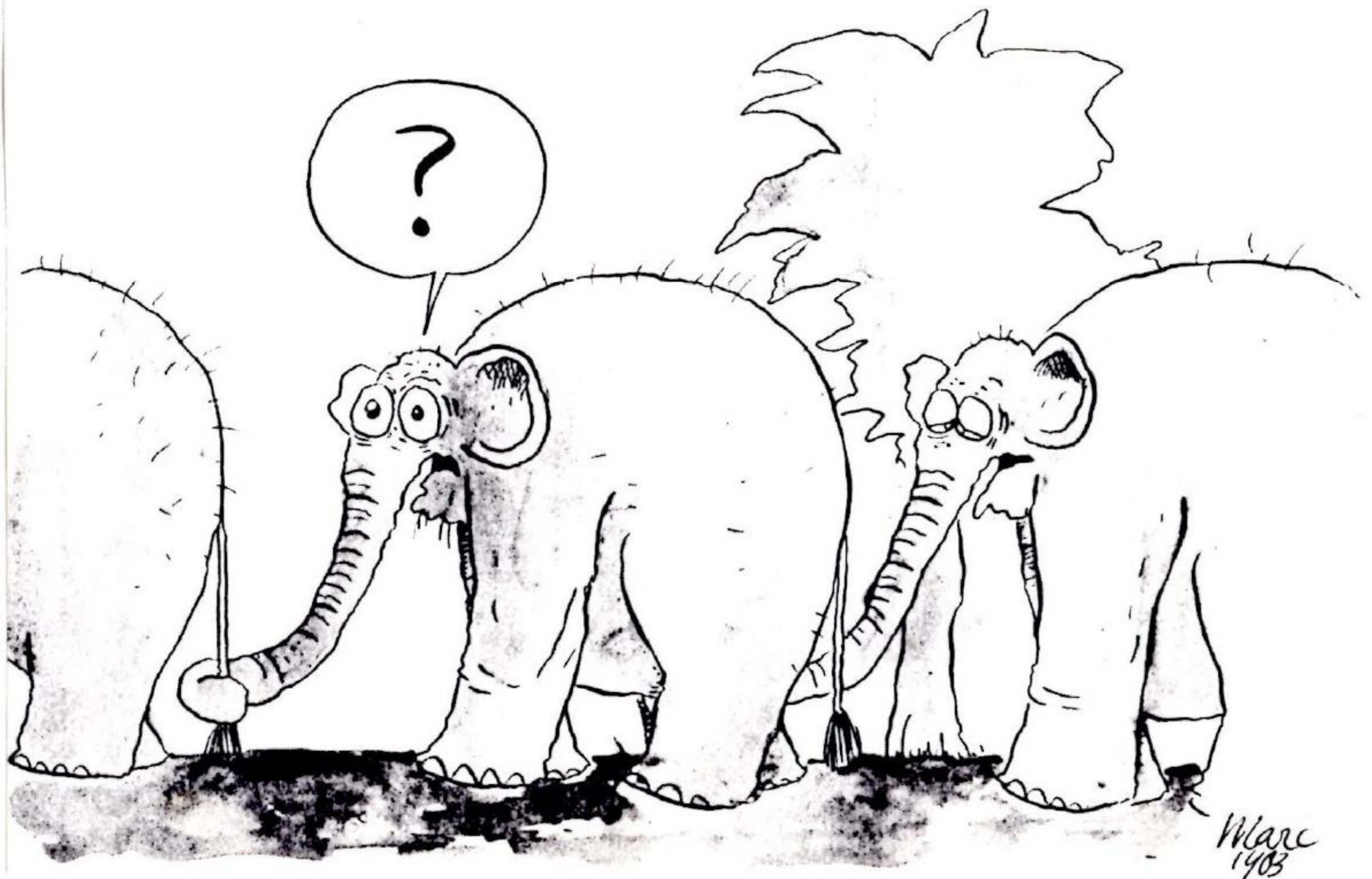
BRUTUS 23



EMMERTORIAL

Gisteravond ben ik voortijdig en licht brakend m'n bed ingedoken.
Ik vraag me af waar dat aan zou kunnen liggen. Zou het de flikflooi-erij tussen Jan Herman en Wijka geweest zijn? De twee duifjes kunnen het erg goed met elkaar vinden de laatste tijd. Op het feest van Roel Panjer moet het ook al raak geweest zijn.Jan, de goeie sul, was lichtelijk ontstemd die avond.
Rest nog de vraag hoe het drietal de nacht heeft doorgebracht. Zou Wijka haar beertje mee naar bed hebben mogen nemen van Jantje?
Het ziet ernaar uit dat een voorspelling voor december 1985ietwat anders uitgevoerd gaat worden.
Dat brengt me op de uitdaging van Jaap.De weddenschap over de voor-spellingen wordt door de gehele BRUTUS redaktie aangegaan.Weet waaraan je begint Jaap! Dit gaat je gauw een kratje de man kosten. Ons eerste pilsje hebben we nl. al binnen. De grootste favoriet van dippy-minnend Nederland (ondergetekende dus) bleek inderdaad niet op de voorrondes aanwezig te zijn.
Op de voorrondes werd het eerste nummer van 'The Domino Principle' gepresenteerd. Een mooie voorplaat en als je hem snel doorbladert heeft ie wel wat weg van de BRUTUS.
Als je hem echter gaat lezen heeft hij volgens enkele mensen meer wat weg van Duur Pleepapier. En wie is zo gek om een DuPPie neer te tellen voor een velletje pleepapier dat niet eens voorgeperforeerd is. Waarom het blad Domino Principle genoemd is en niet gewoon DiPPy is me een raadsel.Op elke bladzijde word je doodgegooid met hun afkorting wat een geniale vondst blijkt te zijn (DiePie in English) jawel!
Een afschuwelijk zwaktebod trouwens om jezelf een afkorting toe te eigenen. Dat doen wij wel.
DomPy lijkt me wel wat.
De voorrondes brachten ook niets nieuws. De oude garde heerste als vanouds. Meest opvallend toch de revival van opa Guus.
Jeroen Dijk, redaktielid van DomPy, blijkt een prima huisdier te zijn. Het billemaatje van Erik Joustra. O wat gingen deze heren lekker van bil. Zie hiervoor het artikel van Gerrit Jan Hondelink.
De JM is voor zover dat nog mogelijk was gedevalueerd tot PM.
PM; hier in den lande een afkorting voor Paardemijg. Dat is boers, Pollekewip, en betekent zoiets als paardezeik. Veel meer dan paar-degezeik stond deze keer dan ook niet in de PM. Daarmee zijn naam eer aandoend.
Oef gelukkig. Wijka en Yvonne gaan even een wandelingetje maken.
Dat geeft me de mogelijkheid om zelf iets te schrijven.
Lezers! Ik ben door Yvonne en Wijka gedwongen al het bovenstaande te schrijven. Zij bepalen namelijk alles wat in de BRUTUS komt te staan. Zij bepalen het gezicht. Wij mogen slechts af en toe een grapje maken maar dat is dan ook alles. De volgende keer bijv. willen de dames graag in Groningen winkelen dus zal daar de BRUTUS gemaakt moeten worden.Het ergste is nog dat het bier op rantsoen is gegaan en dat we voor twaalf uur naar bed moeten na inname van een eetlepel levertraan.
O jé daar komen de dames weer aan en dat terwijl ik de volgende punten nog zo graag in deze Emmertorial naar voren had gebracht:

* Hoe Wijka reageerde toen ze van Jan geen herdershond maar een tekkel op haar verjaardag kreeg.
* Het huwelijk tussen Erik Joustra en Ingrid Dildo (zie signering voorplaat DomPy) en hoe het is om met een kunstpik getrouwd te zijn.
* Hoe goed Polleke Michel kan zingen in de kerk en er met geen stok uit te krijgen is.

Helaas kunnen deze onderwerpen dus niet aan de orde komen.

Peter.



WACHTLIJSTEN:

DIPLOMACY (GM Wally): Peter Zersch, Meine van Veen, Maurice de Volder en nog 2 wiens namen Guus weet maar wij niet, nog 2 dus.
STAB: Daar er niemand meer belangstelling heeft is deze wachtlijst gesloten.
SOPWITH (GM Peter): Lex Pater, Nicholas Whyte, Rolf Sijmons, nog 3.
SNITS' REVENGE (GM Teijo): Peter Aars, Albertus Koster, nog 3.
INTERNATIONAL DIPLOMACY (GM ??): None, 7 wanted, max 2 Dutchmen.

DE SCHANDPAAL:

De volgende mensen moeten dringend hun saldo opschroeven:
Arthur Bolder, Han Heidema, Mente Heemstra, Frank Hoekstra, Wally Koster, Henk Langeveld, Herman Schreuder, Nico Viet, Maurice de Volder.
De onderstreepte mensen krijgen alleen nog dit nummer, de anderen hebben nog recht op BRUTUS 24. Van de ledenlijst afgevoerd zijn deze keer Gerard Burger en Hauke Jansen.

DEADLINES

ALLE DIPLOMACY-partijen: VRIJDAG 8 MAART 18.00 uur
ALLE andere spelen : VRIJDAG 15 MAART 18.00 uur

TO BE RECYCLED

Paul Maintiendra 29. Boele van Hensbroekstraat 73, 2522 HK Den Haag.
Of: hoe Paul achter de typmachine kroop en 13 pagina's kopij afscheidde. Verder neemt Lex met een paar flinke trappen na afscheid van de JM. In een openingenoverzicht blijken de verschillen in populariteit van verschillende openingen tussen Nederland en Engeland vrij gering. Ondanks de impulsiviteit die duidelijk uit de tekst te halen valt, lijdt dit nummer niet aan de gebruikelijke JM-slaapverwekkendheid.

Oxymoron 40. p/a Vincent van Goghlaan 16, 2343 RN Oegstgeest.
Ook hierin het openingenoverzicht. Heino baalt van UNITED en verder 20 pagina's adjudicaties. Verder het bericht dat Jaap en Aglaia binnenkort niet meer in aanmerking komen voor de communie, tenminste voorzover het aan Mgr. Ter Schure ligt.

The DominoPrinciple 1. Jeroen Dijk, A.Verweystr.18, 2406 VX Alphen ad Rijn
Uit angst een of andere bijnaam te krijgen toebedeeld, hebben de heren zelf al een koosnaampje bedacht, DomPy of zoiets. Het ziet er netjes uit en aangezien de inhoud voornamelijk uit introducties bestaat, is er over de kwaliteit van het geheel nog niet veel te zeggen. Voor de mensen die graag iets a la Chateau of 10 little... zouden willen spelen: in dit blad worden twee van dit soort spelletjes aangeboden, ge-QM'ed door Teijo Doornkamp en ge-GM'ed door Dirk-Jan Out.

Coolnacran 1. Loughbrickland House, Loughbrickland, Co.Down, BT32 3NH, UK.
Ook de oudste van de gebroeders Whyte is met zijn eigen blad begonnen. Gezien het sterk dalende aantal bladen in Engeland (deze maand weer het overlijden van The Church Mouse en Inflammatory Material), heeft dit initiatief zeker kans. Nicholas biedt aan: Diplomacy, Hitch-hikers Diplomacy, Sopwith, Disney Sopwith en Bourse. Schrijf Nicholas eens.



Voorronden in Groningen 1985

"De nummer 7 van het Nederlands kampioenschap is alweer bekend", zo reageerde Marcel Vink op de plaatsing (voor de zoveelste maal in successie) van Ivo Bouwman. Ook de twee andere mensen die zich plaatsten geven een weinig vrolijk beeld van de krachtsverhoudingen binnen het Nederlandse Dippy-wereldje: Opnieuw gingen alle finaleplaatsen naar de '81-generatie. Guus Lobach en ondergetekende redden de eer voor de BRUTUS-redactie nadat de rest van de redactie liever lui aan de bar hing of in Moffrika ging zuipen. Jan en Jan Herman's dreigementen dat zij zich in Leiden willen gaan plaatsen (om mij in de finale te gaan vegen) kunnen dan ook met een gezinspak zout terzijde worden geschoven.
De eerste dag gaf het beeld van sterk draaiende Duitsers en Turken. Duitser Guus Lobach hield vreselijk huis in zijn partij en kon het zich veroorloven de Fransman (Erik Warmelink) pas in 1906 te stabben. De hulp van de Italiaan en de Rus (lees: ook de Italiaan) waren genoeg om hem de monsterscore van 16 s.c.'s (28 CP) te bezorgen.
Turk Erik Joustra maakte gebruik van de walgelijke speelstijl van mederedactielid Jeroen Dijk (ITA), die bereid was zijn eigen kansen volledig voor Erik op te offeren. Een complete walk-over was het resultaat: Erik eindigde zelfs in Lpl en had een stab op zijn slaafje Jeroen niet eens nodig om op 14 s.c.'s te eindigen. Walgelijk, hoewel het Erik niet te verwijten is. Maar alles wat ik ooit over het 'talent' Jeroen Dijk heb gezegd, trek ik hierbij terug. Hij moet nog een boel leren ...
De overige 3 partijen waren meer in evenwicht. Opvallendste punt: 'Talent' Lex Pater wist het opnieuw niet waar te maken en werd langzamerhand geelimineerd. In mijn eigen partij had ik de pech om naast ex-finalist Frank Mulder te zitten. Net als in de laatste finale had ik als Duitsland vrij vlot 7 s.c.'s en de NTH in handen. Mijn poging om de eerste klap tegen Frank (FRA) uit te delen om te voorkomen dat ik net als in de finale overvleugeld zou worden door een sterk FRA en een sterk RUS, lukte maar gedeeltelijk: Frank verdedigde zich als een leeuw en gokte alles goed. Ik kwam nooit verder dan ofwel in Bur ofwel in Pic. De Engelsman (Maarten Scharroo) begreep helaas te goed dat een aanval op Frank ook zijn eigen ondergang zou betekenen en verdedigde zich taai. Een volkomen dood front dus: de eerste wereldoorlog was er niets bij.
Turk Ivo Bouwman veegde na wat beginmoeilijkheden de hele Balkan bij elkaar. Van cruciaal belang was de Russische (Ronald Kiel) break A Sev, nadat ik hem Nor had ontnomen. Hierna kon Ivo de overwinning niet meer ontgaan en behaalde een s.c. (en 5 CP) meer dan ondergetekende die nog wat s.c.'s uit Rusland graaide.
Na de eerste dag leken Guus en Erik (28 en 26 CP) zich al bijna geplaatst te hebben, met Ivo op een goede 3e plaats.
De tweede dag bracht Guus in zijn 'thuisland' Italie: een reden voor mij om er van uit te gaan dat hij zich sowieso zou gaan plaatsen. Uiteindelijk bleek dat ook zo te zijn, al zal het Guus minder gemakkelijk zijn gevallen dan hij dacht: Hij had de hulp van Chris Rossingh in het laatste seizoen nodig om op 5 s.c.'s te blijven en die van Harrie vd Laan om de lastige Fransman uit zijn rug te krijgen.
Erik Joustra en Ivo Bouwman raakten bij elkaar in de partij verzeild en Erik heeft het helemaal aan zichzelf te danken dat hij zich niet heeft geplaatst. Samenwerken met Ivo in Rusland is voor Duitsland levensgevaarlijk. Degene die in zo'n geval de eerste klap tegen de ander uitdeelt is de zekere geplaatste.

Dat Ivo dat in 1906 nog een keer mocht doen, doet mij sterk twijfelen aan Eriks wilskracht om zich te plaatsen.
Alle mensen uit de subtop na de eerste dag waren ondertussen zodanig geplet dat zij geen enkele kans meer hadden. Allemaal, behalve ondergetekende, die met zijn 17 CP van de eerste dag nog een kans kreeg. En daar had ik zondag om 10 uur geen cent voor gegeven: In een partij met Turkije en twee elkaar kennende schooljongens in AUS en TUR leek me een moeilijk dagje te wachten te staan. Met Frank Mulder (hij weer !) was gelukkig een verbond te sluiten.
Wie schetst echter mijn verbazing toen ik na de spring van 1901 ineens gewonnen bleek te staan: Rusland (Dick Lamme) liet mij in BLA en Arm tegen de gemaakte afspraken in en AUS opende volkomen onverwacht (voor Frank en mij !) naar Tyr, Tri en Alb. AUS (Maarten Falkers) tegen Frank: "Je onderhandelde wat te lang met Turkije".
AUS en RUS bleken daarna bereid zich tegen elkaar te laten uitspelen en liepen voor mij aan naar het westen en het noorden. In no time (3 jaar) had ik het bekende cirkeltje rond BLA dicht in de stab op Frank (ik steunde AUS naar ION en pikte zelf Gre in) was perfect. Ook Gerrit-Jan Hondelink was bereid tegen Frank te gaan knokken, maar opnieuw had ik buiten de waard gerekend. Frank gokte weer goed en verwisselde Mar voor Tun omdat GJH weer eens zat te jokeren (rekenen, Gerrit-Jan !).
Het cruciale seizoen was Fall 1905 in de volgende situatie: Ik stond met legers in Ser, Gre, Gal, Vie en een vloot in Sev, Frank in Tri, Bud, Tyr, Pie en ADR en had een Oostenrijkse proxy voor A Rum. Voor het eerst wist ik Frank te betrappen op een onnauwkeurigheid en veroverde 2 s.c.'s (Tri en Bud), terwijl ik er ook 1 had kunnen verliezen.
Een gedurfd convooi van Con naar Apu voorkwam dat Gerrit-Jan, die ineens de s.c.'s door Hauke Jansen (GER) in de schoot geworpen kreeg me nog voorbij kon schieten door me Nap te ontnemen. Na de spring van 1907 was het duidelijk dat me mijn finaleplaats niet meer kon ontgaan. Ik begin lol te krijgen in TUR spelen ....
In de 4e partij liet Lex Pater als RUS zien waar hij het beste in is en in de 5e gokte Erik Warmelink als RUS in de laatste beurt alles goed en groeide van 9 naar 14. Niet dat dat alles er ook maar iets meer toe deed ....
Laatste saillante detail: opnieuw leverden deze partijen me geld op: f 5,- van Jan en (weer) f 5,- van Ivo. Ik lijk wel een professional te worden ....

Teijo Doornkamp

Een voorrondeverslag van Gerrit-Jan Hondelink.

Mijn voorronde begon eigenlijk al op vrijdagavond toen heer Jacobs en Aglaia hun jonge vrienden Erik Joustra en Jeroen Dijk bij mij afzetten. Niet wetende wat ons boven het hoofd hing, hebben we ons vermaakt met een wijntje, een biertje, een spelletje en natuurlijk Afkes zevental. Tijdens de loting op de zaterdagmorgen werd me duidelijk dat we een zware tweede nacht tegemoet gingen. Ik lootte Rusland en wie verschenen daar in resp. Italië en Turkije ? Juist ja, Jeroen en Erik.
In het noorden werd ik geconfronteerd met het driftig onderhandelende Rijswijkse duo Remco en Bernd. Begrijpt u dat ik toen ik de Italiaanse opening A Ven-Tri, A Rom-Ven en de duitse zet F Kie-BAL zag, toch wel enigszins moedeloos werd ? Als commentaar van Duitsland (Remco) kreeg ik te horen: "F Kie-BAL is een verkapte aanval op Engeland" en "als ik Duitsland speel wil ik altijd geheel Scandinavië maar dat is niet anti-Russisch bedoeld". Hij verzint ze waar je bijstaat.
Praten, slijmen, beloven, dreigen en zie, het wondertje gebeurde. De legers uit Pruisen en Silezië weigerden het onbeschermde Warschau te nemen, Galicië schoot ongesteund Budapest binnen en iedereen steunde mij Sweden binnen. In 1902 2 builds ipv een break. Slik!
Wat er daarna gebeurde is gauw verteld. "Joker" Zuidervliet toverde met Franse legers in Bel, Ruh en Bur en een Engelse vloot in Hol de zetten F Kie-Den, en A Sil S A Ber-Pru uit de hoge hoed waarop Bernd en Heino

Koning (Frankrijk) samen Duitsland en Scandinavië inpikten. Dat terwijl ik in het zuiden onder zware druk stond. Jeroen Dijk was alleen vatbaar voor voorstellen van zijn heer en (leer)meester Erik Joustra. Meine van Veen (AUS) wilde leiver door Erik dan door mij opgegeten worden en ruilde Servië voor Budapest.
Ik vermoed dat ik mijn energie in de eerste paar tropenjaren heb opgebruikt en dat ik toen ik mensen moest overtuigen van de (voorlopige) goedaardigheid en stabilisrende waarde van Rusland tekort heb geschoten.
Italië pakte liever AUS zijn laatste center af ipv zijn enige echte directe tegenstander (TUR) iets kleiner te maken, Heino probeerde tevergeefs Ber te pakken ipv een vitale kap uit te delen en Bernd kon zijn stippengeilheid niet bedwingen. Niemand bedacht wat voor gevolgen het uitscahkelen van Rusland aan de andere kant van het bord had. Voor Bernd waren die gevolgen wel heel erg ironisch; door mij te stabben pakte hij uiteindelijk StP maar werd Lpl door een Turkse (!) vloot veroverd.



Calhamerpunten werden er door Bernd, Jeroen en Heino ook nauwelijks veroverd, omdat Erik Joustra na mijn (aangekondigde) break F Sev ver boven hen uitgroeide.
Tenslotten wil ik nog iets zeggen over de Domino Principle Clan. Het verbond was zo hecht en zo eenzijdig dat ik ´s nachts extra goed heb opgelet of Erik er niets voor hoefde te doen. Ik heb niets kunnen merken maar aan de andere kant smaakte de alcohol zo goed na mijn eliminatie dat wel erg vast sliep.
Op de tweede dag gebeurden er zeer vreemde dingen. Mijn grote wens: een partij met één van de grootmeesters Ivo en Teijo ging in vervulling. Ik lootte Frankrijk in de partij waar Teijo Turkije kreeg. En ik kreeg "waar voor mijn geld".
Teijo werd geconfronteerd met 2 jongetjes uit de "Niehove-school": Maarten "krullekop" Folkers in Oostenrijk en Dick "walkman" Lamme in Rusland presenteerden met veel verve het "Teijo-plan". En Hauke (GER) maar stoken: Als je met Teijo hebt gepraat, moet je direct met elkaar weglopen.
Twee speciale behandelingen voor de jochies en uitgebreide onderhandelingen met Italië (Frank Mulder) deden Oostenrijk met F Tri-Alb, A Vie-Tyr en A Bud-Tri al aan de noodrem trekken, terwijl Rusland tactisch overklast werd. Voor de rest hebben de jochies zich als stuiterballen laten gebruiken door Teijo en Frank. Voor Maarten een exit en voor Dick Lamme uiteindelijk 1 of 2 s.c.'s.

In het westen had ik met de Friese coming-man Freark Boonstra en de Haagse going-man Hauke Jansen te maken. Opmerkelijk welk een uitgebluste indruk Hauke maakte. Dat kwam echt niet alleen door zijn eliminatie. Ik denk dat het diplomacyavontuur voor hem bijna voorbij is. Even liet hij nog iets zien toen hij me (te kort) voor de deadline een schitterend voorstel tot een stab op Engeland deed. Maar verder stak het enthousiasme van Freark er schril bij af. Eigenlijk wilde ik met beiden samenwerken, maar uiteindelijk moest ik toch kiezen. Ik heb toen tweemaal geprobeerd Freark, mijn enige bedreiging, te stabben maar hij counterde pri-

ma. Tja, dan Hauke maar, al hield dat in dat ik mijn vloten, dé bedreiging voor Freark weg moest sturen en mij in zo'n verschrikkelijke Frans-Italiaanse oorlog moest gooien. De stabs in het westen leverden uiteindelijk Hol en Bel op, terwijl ik in het zuiden Tun voor Mar ruilde. Samen met Teijo heb ik toen Frank langzaam maar zeker gekraakt. Voor Teijo kwam hierdoor langzaam de finale in zicht. Prachtig de reacties van iedereen:
Erik Joustra: "Ik wil accuut met jou onderhandelen",
Ivo Bouwman : "Ben jij zo'n eng mannetje dat jij Teijo de finale inhelpt",
Frank Mulder: "Ik vind het maar flauw van je".
Uiteindelijk zou het waarschijnlijk (later bleek het tegendeel) om het veroveren van Napels gaan. Iedereen, inclusief Teijo, probeerde op mijn gemoed te werken, waardoor ik in tijdnood door Teijo met een enorme gok werd overklast. (Teijo: F ION & F AEG C A Con-Apu, terwijl Gerrit-Jan F TYS en F Tun had)
Voor de mensen die twijfels over mijn samenwerking met Teijo hadden: het heeft mij Mar, Tun, Ven, Mun en bijna nog Rom en hem Bud, Vie, en Nap opgeleverd. Dat ik hem niet van de overwinning kon afhouden had hele andere oorzaken.
Al met al was het een heerlijk weekend. Deeerste dag speelde ik vrij goed maar werd geëlimineerd, de tweede dag speelde ik beduidend slechter maar hield ik 10 s.c.'s over. That's in the game.

Gerrit-Jan Hondelink

De race naar de finale

	1	2	3	4	05	06	07	CP	01	02	03	04	05	06	Tot.
1. Ivo Bouwman	4	5	5	6	7	9	10	22	37	38	39	44	44	46	46
2. Guus Lobach	5	6	7	8	10	12	16	28	40	44	44	44	43	43	42
3. Teijo Doornkamp	5	7	7	7	8	8	9	17	29	32	36	34	38	39	41
4. Erik Joustra	5	5	6	7	9	10	14	26	41	45	43	41	42	38	37
5. Harrie vd Laan	6	6	5	5	6	6	5	15	27	30	31	31	32	35	36
6. Erik Warmelink	5	5	6	7	7	7	6	8	23	27	27	28	29	29	34
7. Roland Bakker	4	4	4	3	4	7	8	18	33	34	33	33	35	35	34
8. Freark Boonstra	4	5	5	4	4	5	8	18	33	30	30	30	30	30	30
9. Lex Pater	5	4	4	6	6	0	0	0	12	16	20	22	25	26	27
10. Hans Vijlbrief	6	5	6	5	7	8	8	16	31	31	32	31	28	27	25
11. Bernd Timmerman	4	6	5	7	7	7	6	10	25	25	25	22	23	22	23
Aglaia Cornelisse	4	5	6	6	4	3	3	9	23	23	18	23	23	25	23
Dirk-Jan Out	4	3	4	5	6	7	7	17	22	32	29	29	32	32	23
14. Peter Mulder	6	6	6	7	8	8	10	22	37	37	34	31	28	28	22
15. Kathinka de Wolf	4	5	4	5	5	5	4	12	24	24	27	25	24	21	21
Mente Heemstra	6	7	6	5	4	4	3	9	24	25	25	25	25	26	21
17. Frank Mulder	5	5	5	5	5	6	6	14	26	26	30	31	28	26	20
Heino Koning	6	6	7	8	9	10	10	14	29	29	26	23	20	21	20
19. Chris Rossingh	5	3	3	2	1	1	1	3	18	19	22	22	20	20	17
Dick Lamme	4	5	6	7	9	11	12	14	29	26	26	26	26	23	17
21. Maarten Folkers	4	5	5	6	7	7	8	16	28	31	22	19	19	16	16
Albertus Koster	4	5	5	4	3	3	3	9	21	21	21	23	19	17	16
Peter Zersch	4	4	3	4	3	4	5	13	28	28	29	29	25	22	16
Gerrit-J Hondelink	5	7	6	4	2	0	0	0	15	16	16	16	16	17	16
25. Maarten Scharroo	4	3	3	3	3	3	2	6	21	22	22	20	17	15	14
26. Rick Toet	4	4	3	1	0	0	0	0	12	15	15	15	15	13	13
27. Ronald Kiel	6	6	7	6	5	3	2	6	18	15	12	9	9	9	9
Ijme Woensdregt	5	5	4	4	2	0	0	0	12	12	15	12	14	14	9
Hauke Jansen	4	4	2	1	2	1	0	0	12	12	16	17	14	12	9
Meine van Veen	3	2	2	0	0	0	0	0	15	15	16	15	9	9	9
31. Jeroen Dijk	4	5	5	7	7	7	4	8	23	23	20	11	8	8	8
32. Wim Oldenburger	5	7	6	4	2	0	0	0	9	3	3	0	0	0	0
Frank Hoekstra	5	5	5	5	4	3	0	0	12	12	12	3	0	0	0
Wally Koster	4	4	4	3	2	1	0	0	12	9	3	0	0	0	0
Remco Zuidervliet	5	3	3	1	0	0	0	0	12	9	6	6	3	3	0

Illuminati Recensie

Ook altijd al een motorbende, bestaande uit langharige perverse oude dametjes verkrachters willen controleren ? Of aan de touwtjes willen trekken van de minder langharige maar even perverse mannetjes van het Pentagon ? Dan is Illuminati een spel voor jou !
Een aantal buitenaardse wezens, de zogenaamde Illuminati, proberen allemaal de wereld te veroveren. Ze kunnen en willen hun macht niet rechtstreeks tonen maar gebruiken daarvoor liever stromannen.
Deze stromannen kunnen op hun beurt weer heel machtig zijn, zodat zij weer andere groepen onder hun controle kunnen krijgen. Er vormen zich al spelende dus netwerken van gecontroleerde en controlerende groepen en subgroepen.
Hoe krijg je controle over een groep als de Hells Angels of het Pentagon ? Of hoe week je een groep los uit de invloed van een andere Illuminatus ? Je kunt zelfs proberen hem van een andere Illuminatus over te nemen of de groep te vernietigen. (En het is extra leuk om een groep te pakken te nemen die zelf weer een aantal subgroepen onder zijn controle heeft. (Want die groepen vallen dan ook automatisch aan jou ten prooi !)
Daarvoor heb je heb je een aantal hulpmiddelen die je (gecombineerd) mag gebruiken:

** De groep heeft een aanvallende kracht.
** Je kunt de macht van andere groepen door laten vloeien naar de aanvallende groep. (Ook die van je Illuminatus)
** Je kunt geld gebruiken om de groep die je wilt pakken te paaien.

Ook de verdedigende partij kan een aantal dingen doen:

** Zijn eigen intrinsieke defensieve kracht gebruiken.
** De doorgegeven kracht van controlerende groepen of de Illuminatus gebruiken.
** Geld van de groep, van de (eventuele) controlerende Illuminatus, of van de andere Illuminati. Want ook die kunnen zich met die machtsovernames bemoeien. Als een groep te belangrijk kan er in het belang van het algemeen ingegrepen worden door financiele injecties in de aangevallen groep te steken.

Verder heeft iedere groep een aantal eigenschappen die in het voordeel of in het nadeel van zo'n overname kunnen werken. De Hells Angels, die als eigenschappen Weird en Violent hebben, kunnen bijvoorbeeld makkelijk worden overgenomen door de Paranoia Car Drivers (die niets anders doen dan oude dametjes platrijden), die ook Violent en Weird zijn. Maar voor de AMRO-bank (Straight en Peaceful) is dat veel moeilijker.
Als de aanvallende en verdedigende krachten zijn bepaald en de eigenschappen daarin zijn verwerkt, wordt de overname beslist door een simpele worp met 2 dobbelstenen, zonder dat daar ingewikkelde wargame-tabellen voor hoeven worden gebruikt.
Iemand heeft gewonnen als hij een aantal groepen onder zijn controle gebracht heeft of aan een speciale opdracht heeft voldaan: van alle eigenschappen er eentje onder controle hebben (een dwarsdoorsnede van de maatschappij dus), of 150 Megabuck vergaren, of 7 Weird-groepen verzamelen bijvoorbeeld.
Ondanks dat het spel er tamelijk lachwekkend uitziet is het eigenlijk helemaal niet om te lachen. Want daarvoor is het veel te spannend !!! Illuminati die te goed gaan, worden scherp in de gaten gehouden en krijgen geen kans meer om groepen over te nemen. Maar de defensieve investeringen die dat vraagt (gemeten in Megabucks, de kleinste geldeenheid) geven andere spelers weer een kans.
De balans is nooit verstoord en zo blijft het spannend. Iedereen heeft tot het einde toe een kans op de overwinning. Verder zijn de spelregels een verademing: Binnen een half uur kun je spelen en tijdens het spelen hoef je ze nauwelijks meer te raadplegen.
Een van de leukste spannende niet-leut spelen, die ik de laatste tijd heb gespeeld.

Teijo Doornkamp



William Whyte: Anyway, as I was talking about national service, I must admit about it that it stunned me completely. This must be one of the few examples of the UK being more civilised than the Netherlands, though of course this depends on your definition of civilization; Mark Fassio might disagree.
I'm sure Roel Panjer and Roland Bakker will agree with you. I fear that national service is interested in me too. Thousands who don't have to go into national service would like to join it, while poor sods like Roel, Roland and undersigned can't avoid it, whatever they try.
William: I'm sorry Mark, I didn't realise that Reagan's senility was not the issue. At least you didn't contest that he was senile, so I presume you agree with me there.
I suppose you're a regular watcher of 'Spitting Image', William?
William: I am gloomy about Reagan, but I don't let it bother me very often as if I would realise that I can't do anything to influence anyone important and get very depressed. I wonder why Reagan feels that the Communists need to be "dealt with"; after all, no sane person actually wants a war so why can't we show a bit of trust? I wonder if the Geneva talks will manage to get the number of nuclear weapons down to a level where they can only manage to kill everyone else once.

Your comment on the Falklands was very nice, yes, liked it. Of course, if you do have a situation where one side has to score a cheap military success, in the Falklands circumstances I would have to back Thatcher who is at least a democrat.
She is democratically elected, that's all. I don't think democracy should involve the dictatorship of a 40%-minority over the rest.
William: Interesting to see that Mark thinks I came out of a cave, especially looking at his views on homosexuality. "Face it, it's unnatural," he says. What exactly does he mean by this? Does he mean it doesn't arise from nature? Ah, so all gays have had it implanted by some mad scientist. Nope. Likewise, homosexuality isn't something you're persuaded into. It's genetic. But I'm being nice to Mark, so let's see what he could mean. How about not being what the majority is like? Yes, very good Mark. Therefore, it's unnatural to be called Mark, Fassio, William, Whyte or Jan; it's unnatural to be American, someone who writes to Diplomacy zines or male.

What Mark obviously means is that he feels revolted by it. Fair enough, but many people feel revolted by "straight" sex. Of course, just because a lot of people say something it doesn't make it right. The reverse has to apply too, then; just because a lot of people say something is wrong doesn't make it wrong. The link with terrorism is rather strange; is he implying that all the IRA cells plant bombs in the day and shag eachother at night?
Of course not, they're catholics! If you're able to convince Mark that he is wrong about homosexuals, I'll buy you a beer. I suppose it'll take another 50 years, before homosexuals are generally accepted in the USA.
William: Going back to communism, as I just noticed Gary Coughlan's letter; no-one has yet explained to me what is wrong with communists. Is it that they want to stop the divine right of people who have a lot of money to buy congressmen? In a straight choice between big business controlling the Government and the government controlling big business, the latter seems preferable. The USSR is not a communist state so much as a Stalinist state; in a true communist state repression would not be necessary. Sadly, a true communist state is also unworkable.
That's the problem: all communist governments we've seen sofar were repressive and it's difficult to imagine how a communist state can be established without neglecting human rights.
William: You seem to have misinterpreted Mark when he says that "we were better off as a nation", in that you think he's talking about America rather than the American rich. Reagan has got everone to think almost solely of themselves, as this is the way he could get reelected.

If people see that they're richer ("we've got two swimming pools now!") then they don't give a toss about the massive deficit or the decline in services. The support of repressive regimes simply because they aren't communist is totally unjustifiable. The little whinge about the Cuban Missile crisis is rather strange; West Germany is closer to Moscow than Cuba to Washington.
Indeed, this 'backyard'-claim is pretty insulting to the Latin-American countries. It is almost as revolting as the German claims for 'lebensraum' were.

Lex Pater: De reden dat ik AD&D er zoveel bijhaal is omdat een doelgroep waar ik voor wil schrijven een leek is op dit gebied. En omdat AD&D het meest verspreidde (*Albertus!*) FRP is lijkt het me verstandig om die naam er bij te halen, zodat de mensen die iets aan FRP willen gaan doen niet al te ver hoeven te zoeken.
AD&D is volgens mij veel te complex voor leken. Basic D&D of T&T lijken me veel geschikter om het idee van FRP over te brengen. Bovendien hoeft men bij die FRP's niet onmiddellijk voor honderden guldens te investeren om met een groepje te kunnen spelen.
Lex: Doe je in Leiden nu nog mee aan de voorronde?
Ja, al was het maar om die 5 gulden van Teijo terug te winnen. Het is overigens de vraag wat er van die voorronde terecht komt, nu de zaal van de beide vorige keren niet meer beschikbaar is.

Maurice de Volder: Het stoppen van Roger met Skilt & FRINT betekent dat Vlaanderen zonder Dippy-blad zou vallen. Omdat ik dat toch niet kon laten gebeuren, heb ik het plan opgevat zelf een blad te stichten. Ik hoop op veel steun uit Nederland want Vlaanderen is aangewezen op spelletjeshulp uit het buitenland, lijkt het wel.
Het is triest dat Roger er na nummer 50 mee ophoudt, van de andere kant is het eigenlijk een wonder dat hij het ondanks het gebrek aan respons zo lang heeft volgehouden. Maurice's blad gaat heten WAR AND PEACE en bevat naast Diplomacypartijen alleen een verrassingenrubriek PANDORA'S BOX. Geen brieven, geen andere spelletjes, voor de echte puristen dus. Voor 15 gulden kun je een heel jaar spelen (= 11 seizoenen). Stort het geld op rekeningnr. 576211982 (ABN) t.n.v. Maurice de Volder, Arkstraat 43 , B-3760 Lanaken, Belgie, met vermelding van naam, adres en preferencelist. Wist je trouwens al, Maurice, dat de brit Derek Caws ook een Diplomacyblad runt, dat WAR AND PEACE heet?

OOM WIM ...



A MANIFESTO FOR THE CLASSLESS ROLEPLAYER

By Pete Walker.

One of the main features of D & D which sets it apart from other games is the ability of the players to participate intimately in a fantasy world by taking on the personna of their 'character'. This escapism is perhaps the key to the popularity of all types of FRP; so it is strange that D & D, the forerunner of all FRP games, should choose to restrict the scope of an individual's roleplaying by the imposition of character classes.

Character Classes serve two useful purposes for the game. Firstly, they act as a channel whereby a characters abilities are defined. It is important for the fantasy game that the player characters have different abilities as well as personalities, and by assigning different abilities to different classes this is one way in which it can be achieved.

Secondly, most FRP games have some basis in reality- they are not totally random, arbitrary games as thick rulebooks often testify; for people need something to relate to before they feel confident enough to participate in the game. The stereotypes which the usual characterclasses offer are convenient ways of introducing people to the art of roleplaying, which can prove a rather difficult concept to grasp, especially for gamers weaned on board games.

However, as roleplayers mature, the standard charactre classes can prove to be overly restrictive; people turn to multi-classes and new 'non-standard' classes in search for new horizons. Nonetheless, they are still going to be bound by the strictures of the class that they are playing; unless someone goes to the trouble of inventing an infinite range of character classes then roleplayers can never be totally happy with the restrictions placed upon their play. Clearly a more flexible system of 'classes' is needed for more advanced players; a system which allows the player infinite scope in choosing the type of character he wishes to be, yet which at the same time quantatively expresses that character's abilities - combat, magic, etc. - so that he fits in with the mechanics of the game as a whole.

In this article I hope to outline how such a system could be implemented. In it, the concept of class is totally abolished. Instead, a player is given a number of 'tokens' (20 to be precise) with which to buy abilities for a new character. Each ability will have a set token cost.and thew player is free to spend his tokens on whatever ability he chooses. Clearly this will give the player the flexibility to design exactly the character he wishes to play; yet it will be within a framework which quantitatively defines this abilities, and moreover ensures some parity in terms of influence on the game between the different characters created this way.

One consequence of implementing the system which I propose is that a much more reasonable use of professional nomenclature will occur. For instance, though the class 'Magic User' will disappear, the term 'Mage' will still be used when referring to someone who can cast spells. This is more reasonable than in standard D & D where someone's abilities are derived from their name (ie you cast a spell in D & D because you are a magic user and not vice versa).

Another consequence of abolishing class is that it tends to simplify the whole 'level' system. For instance, the multitude of 'experience points vs level' tables - one for each type of class - can be reduced to a single universal table. Some hardened bookworms may lament this loss of complexity; but I personally view it as an advantage to be able to renmember just the one table and not to have to bother referring to a book to see if my character has gone up a level.

Furthermore, using the same table will bring more uniformity to character 'levels' in terms of experience and ability, a fact which could be advantageous when trying to put together a party of appropriate strength to tackle a dungeon of a given level.

Moreover, it will give more consistancy to the rate at which levels are gained; for currently it can take an inordinate length of time in D & D to build up mages and multiclasses to appreciable levels, whilst thieves seemingly fly up the experience ladder. I don't see why this needs to be so, especially if the levels of the two classes are going to correspond to approximately the same level of ability as would be the case in the new system I am proposing.

Consequently, I suggest that the experience level table shown in Table 1 should be used for all characters instaed of the plethora that have been inuse up to now. Indeed, even if you are not thinking of using the new system in your own game, you may still wish to implement this universal level table if you want to achieve more consistancy to the the term 'level' within the standard D & D game.

The first thing you need to know about your charactyer is how many HP's he has. In standard D & D this is done by rolling HP, and the same thing applies to this system. However in standard D & D, a character's HP is determined by class: d10 for fighters, d6 for thieves etc. In this classless system the HP are determined by how m,any tokens you wish to spend on aquiring them: a character receives 1 HP worth of HD for every token used. Thus if you spend 8 tokens your character will have d8 for his HD.
The next thing that needs to be determined is your character's combat ability. In standard D & D this is found by referring to the combat tables, and there is one table for each type of character class. Again this approach is not possible in the new system, for there is nothing to correspond to the term 'class'. However, if the tables are examined closely, a pettern can be seen to run through them. Indeed it is possible to reduce the D & D combat tables to a single table shown in Table 2. Here the term 'Attack level' gives a measure of a character's combat proficiency and is determined by class and level in table 3. (Again even if you don't want to implement this 'classless' system you might still like to use this universal combat table so as to reduce the complexity of the game).
In the new system, Attack levels are determined by combat level and experience level as shown in table 4. Combat level is the degree to which a player wishes his character to be proficient in combat and is determined by how many tokens are spent in acquiring combat levels when the character is designed: one combat level costs one token.
However there is more to the D & D combat system than just attack levels: you alse need to know how many weapons a character is proficient with, what armor is used, and whether he can use a shield. Most of these things are restricted by class; but in the new system it makes more sense to restrict them by combat level. Thus the number of proficient weapons, as determined by combat level and experience level is shown in table 4 (Together with attack levels). Armour used, however is also restricted by the character's strength as shown in table 4A. A character must have both the requisite strength and combat level before the appropriate type of armour can be used. Finally, the use of a shield is allowed byu the expenditure of a single token. When considering how the thievish abilities should be dealt with, I decided that rather than treating all the standard thievish abilities together as a single group (inj the way that the thief class is treated in standard D & D) it would be better to deal with individual skills separately.

This is ofcourse in keeping with the desire to give the player as much choice as possible in the creation of a character.

If you felt it to be more in keeping with the concept of the thief which you wanted to play for him to be very adroit at climbing walls and sneaking about but not so hot at picking pockets, then this new approach would give the opportunity of realising such a character. There are a good many roles that a 'standard' thief can play: scout, commando, housebreaker (Ophoepelen Peter ...) ,mobster, conman, cutthroat etc.; a player should have the opportunity of developing such a specialist character if he so desires, and not play a jack of all trades.

So how is this to be done? For each 'specialist' ability, a character will have an inherent ability level (IAL) determined by the expenditure of tokens, with 1 IAL costing 1 token. However, for the calculation of in play abilities, a character will have an in play ability level (IPAL). This IPAL will be a function of IAL and experience level as shown in table 5. To determine the efeectiveness of a thievish ability in play, the thief function table as shown on page 28 of the players handbook is consulted, but IPAL instead of thievish experience level is used to read off the actual effectiveness of an ability.

The player now has a real choice. His character can be a jack of all trades, though progressing rather more slowly, by acquiring several abilities with low IAL; or if the player prefers, he can develop a specialist character by concentrating on a few select abilities with higher IALs.

Now in my introductory comments I mentioned that this article was not going to be comprehensive; I intend to restrict the discussion to the 'standard' D & D abilities. However, I pointed out that other abilities could be added at a later datre; I may as well devote a line or two here to the most convenient way that this can be done.

Obviously it is going to be extremely easy to 'plug in' new abilities into this system. Players will spend tokens on acquiring IALs for the new abilities in the same way that they acquire IALs for the standard thievish abilities, and table 5 will also be consulted to convert IALs to IPALs. All that remains to be done is to construct a table similar to the thievish function table in the Players Hnadbook to specify the effect of the ability at each IPAL. For instance, I have shown now three abilities - backstabbing, berserk fury and turning undead could be implemented in table 6. What could be simpler?

Finally, we come to the question of spells use. Both magical and clerical (or any other type that you care to define for that matter!) can be implemented in a manner similar to that applied to the rest of the system. A character is given an IAL for each of the usual expenditure tokens. The IALs are translated into IPALs based upon experience level, and the IPALs converted into spells usable by referring to the 'Spells Usable by Class and Level' tables on pages 20 and 26 of the Players Handbook using IPALs instead of experience levels to reference the spells usable. For clerics, table 5 is used to convert IALs into IPALs.

Mages will not commit many tokens to hit point acquisition, improving combat ability, or acquiring specialist abilities such as turning undead; they will have a relatively large number of tokens to devote to magic use. Moreover, magic is usually viewed in FRP circles as a career for the dedicated professional which procludes its devoted practitioners from dabbling in other spheres. To reflect this, and also to discourage people from misusing the system by applying a small fraction of their tokens to acquiring a small but unwarranted degree of magic influence, this system requires a much more significant token commitment to acquire appreciable magic skills.

Table 7 is used to convert IAL into IPAL and it can be seen that higher levels of IALs are needed to achieve long term results

So there it is: a system which I believe meets the objectives set out in the introduction. Encompassing all the major D & D abilities, it defines them in a way which gives players the flexibility to define the characters that they want to play without unnecessarily restricting their choice of development. Moreover, the system is simple in its concept and implementation, and can easily accomodate new skills as they are needed, thus giving players even greater freedom in the scope of their characters.

<u>table 1.</u> The Universal Experience Table

Experience Level	Experience Points
1	0
2	1000
3	3000
4	7000
5	15000
6	31000
7	63000
8	127000
9	255000
10	511000



Table 2. The Universal Cobat Table

Armour Class	20-sided Die score to Hit by Attack Level A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
-10	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14
-9	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12
-7	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
-6	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
-5	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
-4	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
-3	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
-2	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
-1	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
0	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
1	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
7	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
8	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
9	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
10	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6

Table 3. Attack Level Determined By Class And Level

Class	Level 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Clerics	B	B	B	D	D	D	F	F	F	H	H	H	J	J	J	L	L	L	M	M	M
Fighters	B	B	D	D	F	F	H	H	J	J	L	L	N	N	P	P	R	R	R	R	R
Mages	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	F	F	F	F	F	I	I	I	I	I	K
Thieves	A	A	A	A	C	C	C	C	F	F	F	F	H	H	H	H	J	J	J	J	L

Table 3a. Attack Levels For Monsters Determined By Hit Dice.

Hit Dice	-1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16+
Attack Level	A	B	C	D	F	G	I	J	L	M	N	O

Table 4. Attack Levels and Weapon Proficiencies Determined by Combat Level

Combat Level	Attack Levels and Weapon Proficiencies by Exp. Level 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Non-Prof. Penalty
0	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-2	A-2	A-2	-5
1	A-1	A-1	A-1	A-1	B-1	B-1	B-2	B-2	B-2	B-2	-5
2	A-2	A-2	A-2	B-2	B-2	B-2	C-3	C-3	C-3	C-3	-4
3	A-2	A-2	B-2	B-2	B-2	C-3	C-3	D-3	D-3	D-3	-4
4	A-2	B-2	B-2	B-2	C-2	C-3	D-3	D-3	E-3	E-3	-4
5	B-3	B-3	C-3	C-3	D-3	D-4	E-4	E-4	F-4	F-4	-3
6	B-3	B-3	C-3	C-3	D-4	D-4	E-4	E-4	F-5	G-5	-3
7	B-3	B-3	C-3	D-3	E-4	E-4	F-4	F-4	G-5	H-5	-3
8	B-4	C-4	D-4	D-4	E-5	F-5	G-5	H-5	H-6	I-6	-2
9	B-4	C-4	D-4	E-5	F-5	F-5	G-6	H-6	I-6	J-6	-2
10	B-4	C-4	D-4	E-5	F-5	G-5	H-6	I-6	J-6	K-6	-2

N.B. The alpha portion represents the attack level.
The numeric portion repre4sents the maximum number of weaponproficiencies.

Table_4A. Restrictions on the use of armour

Type of Armour	Minimum Strength Required	Minimum Combat Level Required
Leather	3	2
Studded	7	3
Scale	10	4
Chain	12	5
Splint	14	7
Plate	16	9

Table_5. IPALs determined by IALS and Experience Levels.

IAL	Experience Level 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	2	3	5	6	7	8	10	11	12	13
5	2	4	6	7	9	10	11	12	14	16

Table_6. Examples of Special Abilities.

IPAL	Back Stab Damage Multiplication	Berserk Fury* Blows per round	Berserk Fury* To hit bonus	Turning Undead**
1	X2	2	+1	1
2	X2	2	+1	2
3	X2	2	+1	3
4	X2	2	+1	4
5	X3	2	+2	5
6	X3	3	+2	6
7	X3	3	+2	7
8	X3	3	+2	8
9	X4	3	+3	9
10	X4	3	+3	10

* A character may only go beserk if he wears no armour.
** The level at which turning occurs on the Clerics vs Undead Table

Table_7. Magical IPAL determined by Magical IAL and Experience Level

IAL	Experience Level 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
5	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
6	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
7	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5
8	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
10	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8
11	2	3	3	4	5	6	7	7	8	9
12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

This article has already appeared in Demons Drawl 9.



INTERNATIONAL DIPLOMACY

To increase the attractivity of Brutus for foreign subbers and to give our countrymen the opportunity to meet new players we've decided to open a waiting list for Internatonal Diplomacy. The length of the periods between the deadlines will depend on the desires of the players. No gamefee charged of course. No more than two Dutch players are allowed. Send your preferencelist to Jan Feringa. Will other editors please plug this!

VROUWEN en DRUGS ontwrichten BRUTUS-redactie.

Roem is zwaar.
Zoals van popsterren na een tijd de roem verbleekt is de faam van de BRUTUS-redactie de laatste tijd sterk aan het afnemen. En net zoals popsterren dan verslaafd raken verliezen de redactieleden van de BRUTUS zich net zo in allerlei drugs en sex. JAN FERINGA, PETER AARS, JAN HERMAN VELDKAMP en TEIJO DOORNKAMP lijden zo onder de slechte kritieken die de BRUTUS de laatste tijd krijgt dat drank en hash een steeds belangrijker plaats in hun leven zijn gaan innemen.

Sex
Dat ook de vriendinnen van de redactieleden meegesleept worden spreekt. YVONNE wordt heen en weer geslingerd tussen medelijden met de aftakelende PETER en ontzag tussen de zo mannelijke "ruwe bolster, blanke pit" TEIJO, terwijl WIJKA dan weer in de armen van besnorde JAN, dan weer in de omhelzingen van "Don Juan" JAN HERMAN te vinden is.

Slechte Prestaties.
Dat dit alles zijn weerslag op de prestaties heeft zal duidelijk zijn. Sexueel losgeslagen, aan allerlei drugs verslaafd en door ruzies verdeeld weet de redactie geen samenhangende zin meer op papier te krijgen. Dit blijkt nergens triester dan in het geval van JAN HERMAN. Ondanks zijn vele pseudoniemen ("Oom Wim", "Heintje" en "Mr. XPQI") weet hij niet te verhullen dat hij al maanden geen artikel meer kan produceren. Wanneer is van zijn hand de laatste leuke aflevering van "Uit den verhalentrommel van Oom Wim" verschenen ? Ook de editorials, vroeger de hoogtepunten van de BRUTUS reiken de laatste tijd zelf niet tot het niveau van die van PAUL MICHEL, wat het laagste leek wat iemand kon zinken (bekijkt U het editorial van deze BRUTUS maar eens !)

Druk.
Dat de druk van het produceren van een blaadje JAN, PETER? TEIJO en JAN HERMAN teveel is geworden is duidelijk. Alleen het verantwoordelijkheidsgevoel van JAN FERINGA, die er nog het minst erg aan toe is zorgt er voor dat de BRUTUS uberhaupt nog uitkomt, al is het dan niet op tijd. Daar is de redactie niet meer toe in staat.

DomPy.
Hoe is het nu eigenlijk met andere bladen gesteld? Ronduit slecht. Laten we eens naar DomPy kijken, het nieuwe nederlandse zine, dan zien we dat die ook niet zulke goede papieren hebben. JOS KRIJNEN was te zat om naar de voorronde in Groningen te komen, ERIK JOUSTRA heeft zijn billenmaatje JEROEN DIJK in de redactie gehaald, maar was 's nachts op de eerste dag te dronken om hem er nog in te krijgen (zie de brief van GERRIT-JAN HONDELINK), terwijl LEX PATER nog nooit zo nuchter is geweest dat hij het woord "zine" juist kon uitspreken.

JM en OXY.
Bij de JM is het niet beter: ROLAND BAKKER is een notoire losbol, een zuipvriend van HEINTJE, en PAUL MICHEL weet zich niet te beheersen zodra hij in zijn vriendin zit, en plant zich sneller voort dan een konijn. Bij de OXYMORON zijn JAAP JACOBS en AGLAIA CORNELISSE niet meer te bereiken sinds JAAP een baardstandje van GUUS LOBACH geleerd heeft tijdens de laatste voorronde. Mooi hoor ...

Triest.
Het is zo triest dat blijkbaar alle editors van een diplomacyzine op de een of andere manier verdorven zijn. Ik zou hier allerlei interessante conclusies aan kunnen verbinden, maar dat zal ik voor een volgende keer bewaren. De BRUTUS haalt nummer 25 niet meer. Halen andere zines 1986 ?

Mr. XPQI.







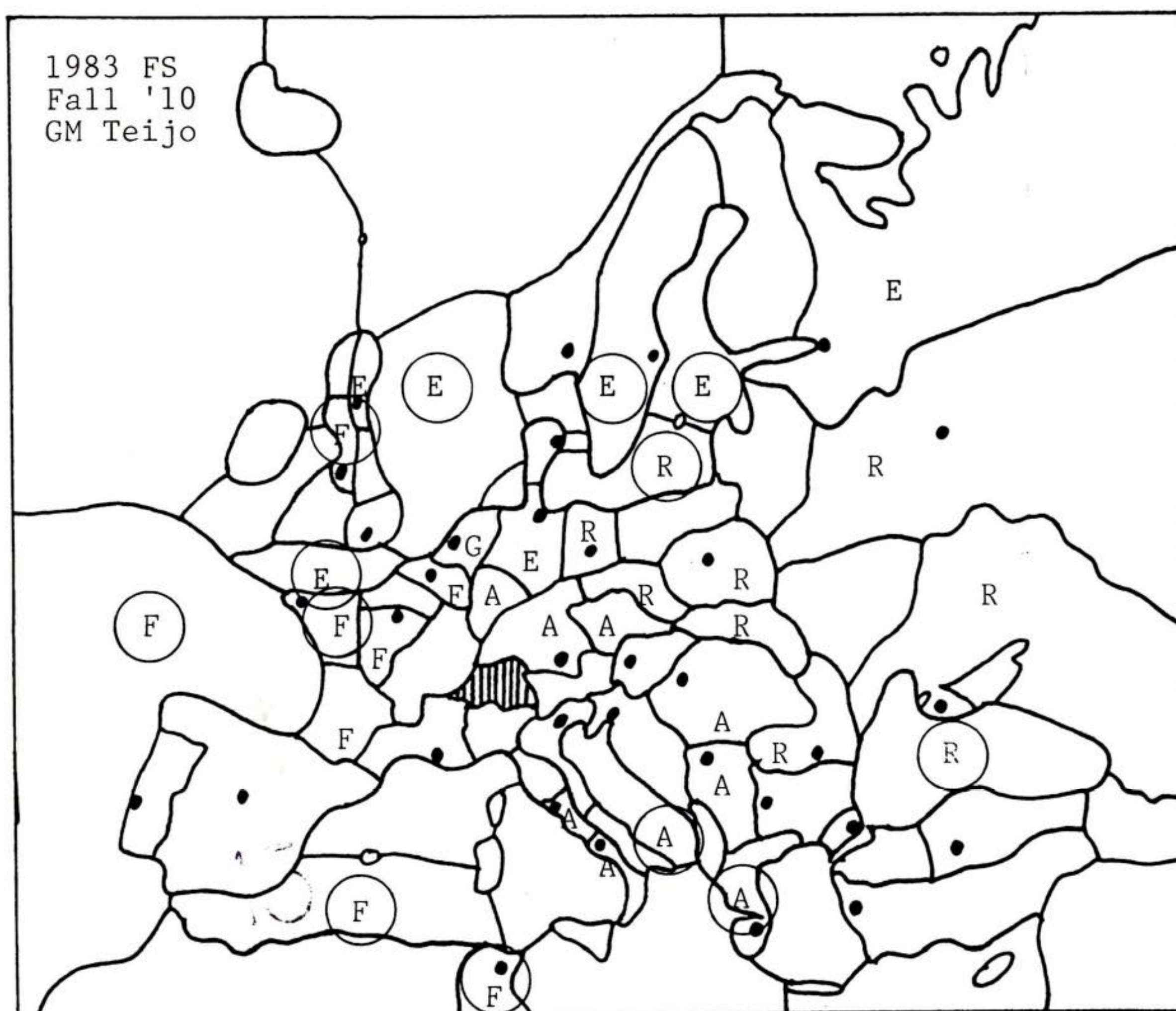
"Frankrijk profiteert van oplaaiend AUS-RUS conflict. Tweede exit nu ITA het loodje legt. Hoe lang houdt Rob het nog vol ?"

AUS (Jan Feringa) : A Ruh S (E) A Den-Kie, A Tyr-Mun, A Boh S A Tyr-Mun, A Rom S A Apu-Nap, F ADR-ION, F Alb-Gre, A Ser S F Alb-Gre, A Rum-Gal (exit, zie μ), A Tun *** (exit, NRO), A Tyr-Mun
ENG (Roland Bakker) : A StP-Mos, A Den-Kie, F GOB-BAL, F Swe-Den, F Nor-NTH, F ENC-MAO
FRA (Jochem v Hal) : A Bur-Bel, A Mar-Gas, F TYS-Tun, F WMS S F TYS-Tun, F MAO-ENC, F IRS-Lpl
GER (Rob vd Burg) : A Hol S (E) A Den-Kie
ITA (Roger vd Putte): F Nap-ION (exit, NRO)
RUS (Ivo Bouwman) : F BAL-Den, A Kie S F BAL-Den (exit, NRP), A Ber S A Kie ***, A War-Mos, A Sil S A Ukr-Gal, A Ukr-Gal, A Sev-Rum, F BLA S A Sev-Rum, F Gre-ION (exit, zie μ)

μ (A) A Rum en (R) F Gre wilden ALLEBEI NAAR Bul retreaten en zijn dus exit.

ADJUSTMENTS:

AUS (10+1-2=9):	Home, Ser, Mun, Gre, Rom, Ven, +Nap, -Tun, -Rum	+A Bud
ENG (7+1-1=7):	Lon, Edi, Nor, Swe, StP, Den, +Kie, -Lpl	+A Edi
FRA (6+2 =8):	Home, Spa, Por, Bel, +Lpl, +Tun	+F Bre, +A Par
GER (1):	Hol	-
ITA (1 -1=0):	-Nap	EXIT 1910
RUS (9+1-1=9):	Sev, War, Mos, Smy, Ank, Con, +Rum, -Kie, Bul, Ber	+A Sev, +A Mos



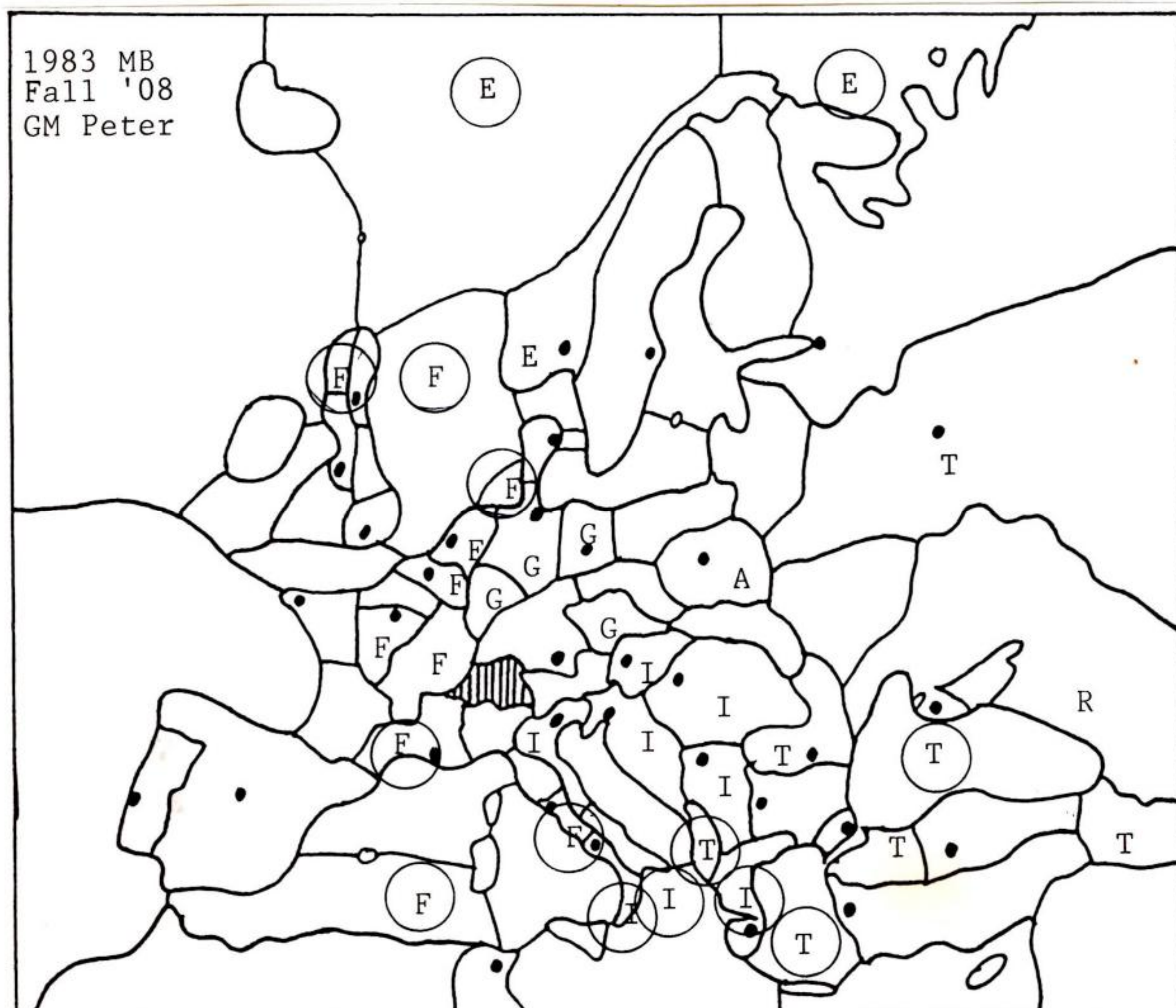
PRESS:

AUS-RUS: Heb je al een beetje spijt ?
GER-World: Oost west, thuis best.
GER-ENG: Hoe vind je deze stab ?
ITA-AUS: Wij zien elkaar weer in de hel.
ITA-RUS: Wij zien elkaar nooit weer terug hoop ik.
GM-Rus & ITA: Ijdele hoop.
ITA-FRA: Jammer van jouw schrijflust.
ITA-ENG: Misschien maken wij wel eens kennis in een ander spel ?
ITA-World: Ariverderci bella Napoli.

DIPLOMACY ZA ROEBEZJOM

GM Peter Aars 1983 MB Fall 1908

AUS (Pieter Stolk) : A Gal-War
ENG (Han Wienbelt) : A Nor-Swe, F NWS-BAR, F Edi-NWS.
FRA (J.H. Veldkamp): F Cly fucks Jordite (NPO), F NTH S A Bel-Hol, F HEL S A Bel-Hol, A Bel-Hol, A Pic-Bel, A Bur-Mun, F TYS-Rom, F WMS-Tun
GER (Heino Koning) : A Den-Swe, A Kie-Hol, A Ruh S A Kie-Hol, A Mun-Ber, A Boh-Mun
ITA (Roland Bakker): F ION-Tun, F AEG-Gre, A Ser S F AEG-Gre, A Tri-Ven, A Alb-Tri, A Vie ***, A Bud S (T) A Bul-Rum
RUS (Tom Mendel) : NMR 1. Heeft A War (disb), A Sev
TUR (Jaap Jacobs) : A Mos S (A) A Gal-War, F BLA-Sev, A Bul-Rum, A Ank-Arm, F Gre-ION (retr. Alb), F Smy-AEG



Supply Centre Chart.

AUS	(2-2+1=1):	+War, -Vie, -Rum.	
ENG	(3)	: Edi, Nor, Swe.	
FRA	(8+2=10)	: Home, Spa, Por, Bel, Lpl, Lon, +Hol, +Rom	+F Mar, +A Par
GER	(5-1=4)	: Home, Den, -Hol	-A Den
ITA	(8-1+1=8):	Tri, Nap, Tun, Ven, Ser, Gre, Bud, -Rom, +Vie	+F Nap
RUS	(2-1=1)	: Ser, -War	
TUR	(6+1=7)	: Home, StP, Mos, Bul, +Rum	+A Con

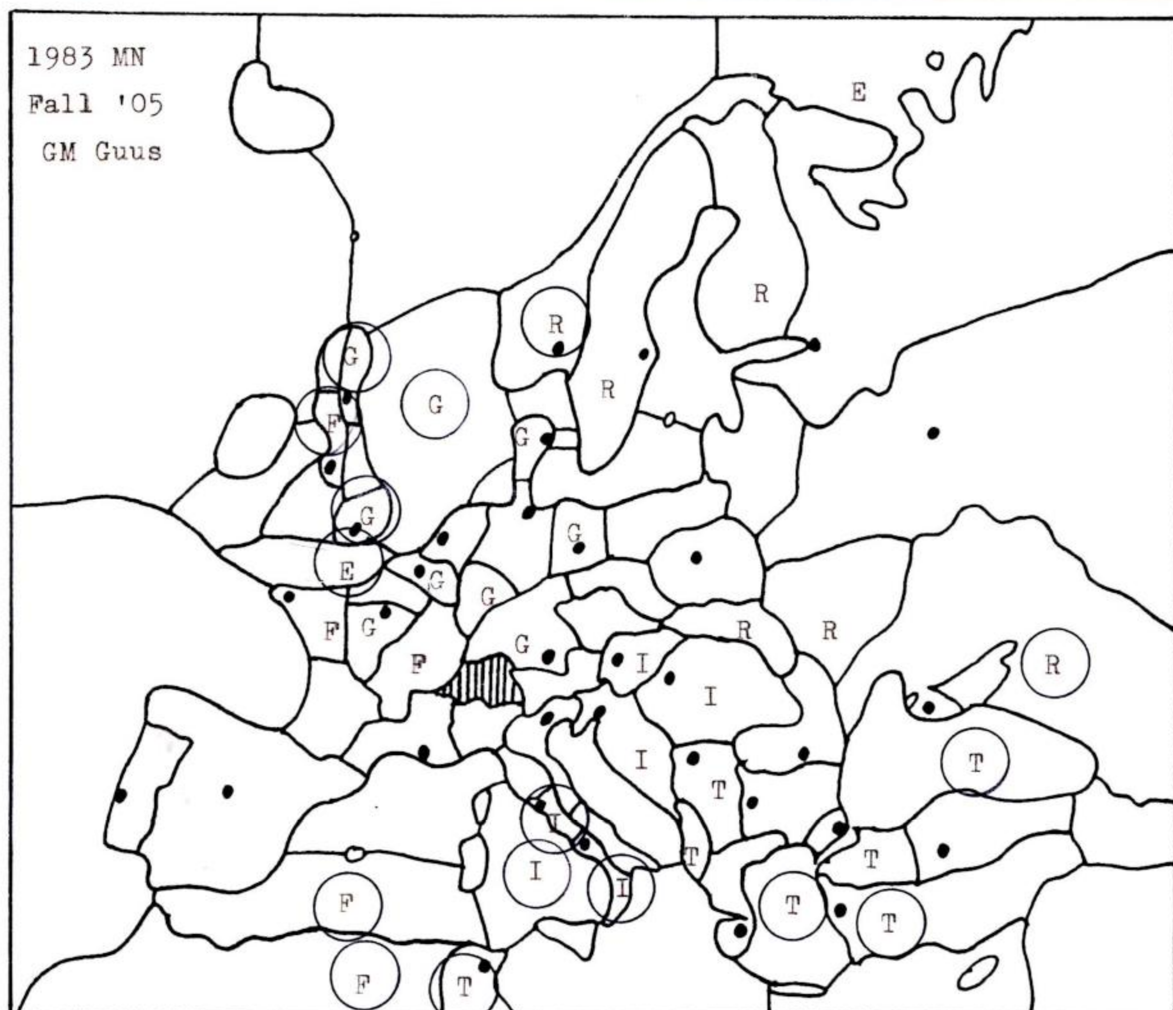
De drawvoorstellen zijn afgewezen.

PRESS:

ENG-GER : Persvervuiler.
GER-FRA : Is er een mariniers opleidingskamp in Londen??
GER-GM : Ik dacht dat die dingen alleen maar in vain rats meededen.
GM-GER : Dat had je dan mis gedacht.
GM-World: Het adres van Han Wienbelt: Admiralengracht 168^II^
Amsterdam
020-185584

DIPLOMACY VROOM VERRAAD

"Turkije profiteert het meest van agressie tegen Rusland. Hij stabt zijn bondgenoot tegelijkertijd maar even."



ENG (Erik Smidt) : F BAR-StPnc, F ENC-Bel
FRA (Frank Hoekstra): F IRS-Lpl, A Bre-Pic, A Bur-Pic, F WMS S (T) F ION-Tun, F Naf S (T) F ION-Tun
GER (Wally Koster) : F Den-NTH, F BAL-Den, F NTH-Edi, F Lon-ENC, A Hol-Ruh, A Bel-Bur, A Mun-Bur
ITA (Harrie vd Laan): F TYS-WMS, F Nap-ION, F Tun S F Nap-ION (Disb.) A Vie-Gal, A Bud S A Vie-Gal, A Tri S A Bud
RUS (Erik Joustra) : F Nor-StPnc, A Fin S A Swe, A Swe ***, A Gal S F Rum ***, A Ukr S A Gal ***, F Sev S F Rum ***, F Rum *** (Disb.)

TUR (GJ Hondelink) : F ION-Tun, F AEG-ION, A Gre-Alb, A Bul-Rum, F BLA S A Bul-Rum, A Ser S A Bul-Rum

ADJUSTMENTS:

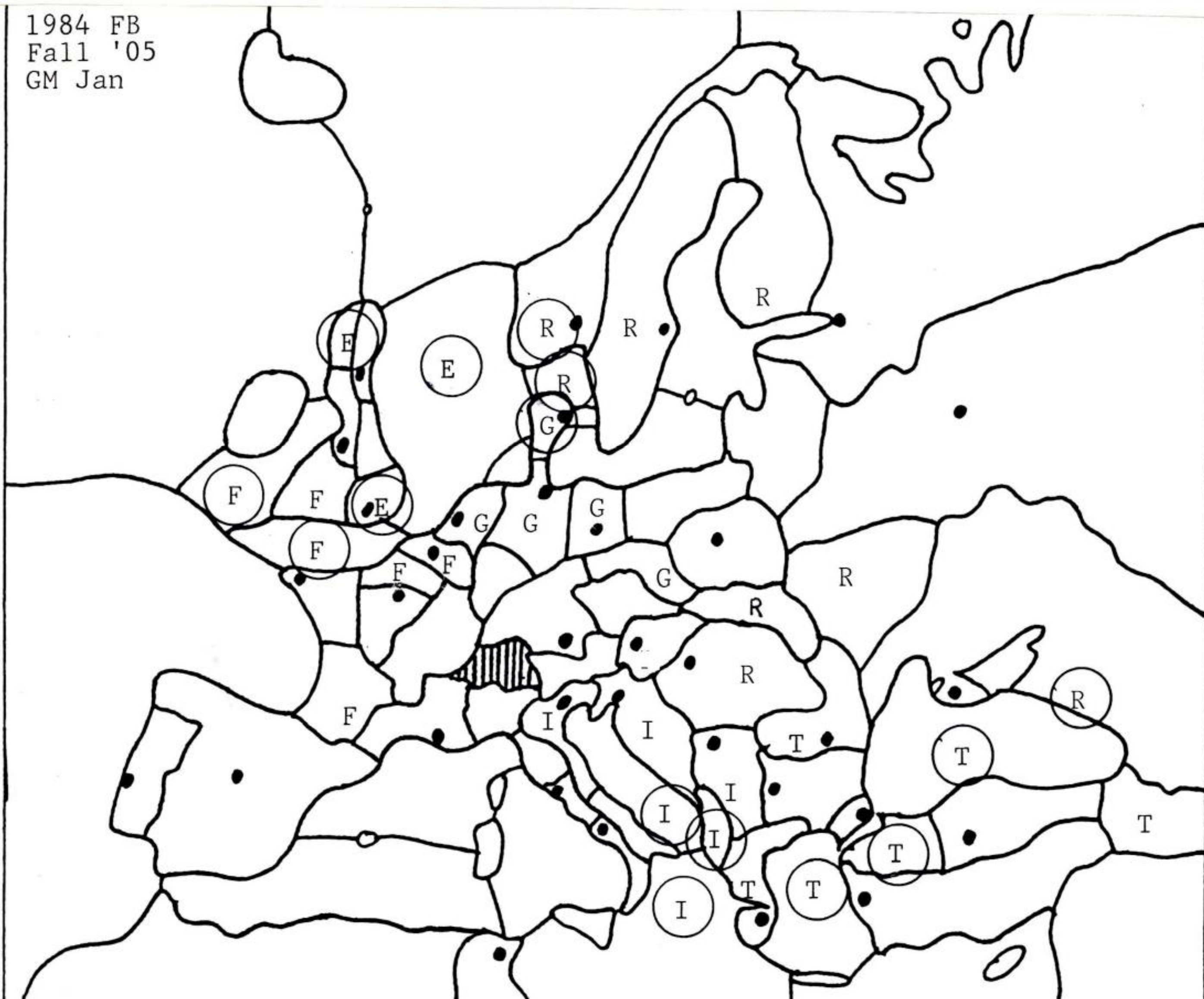
ENG (2 -2=0):	-Edi, -Lpl	EXIT 1905
FRA (5+1 =6):	Home, Spa, Por, +Lpl	+A Par
GER (7+1 =8):	Home, Den, Bel, Hol, Lon, +Edi	+A Ber
ITA (6+1-1=6):	Home, Tri, Vie, +Bud, -Tun	+F Rom
RUS (8 -2=6):	Home, Swe, Nor, -Bud, -Rum	-
TUR (6+2 =8):	Home, Bul, Gre, Ser, +Rum, +Tun	+F Smy, A Con

PRESS:

TUR-ITA: Mare librum.
FRA-World: Pas op voor de Rus, hij is een gevaarlijke stabber.

DIPLOMACY DE JOKER

"Zwart seizoen voor Rusland. Frans leger op engels grondgebied"



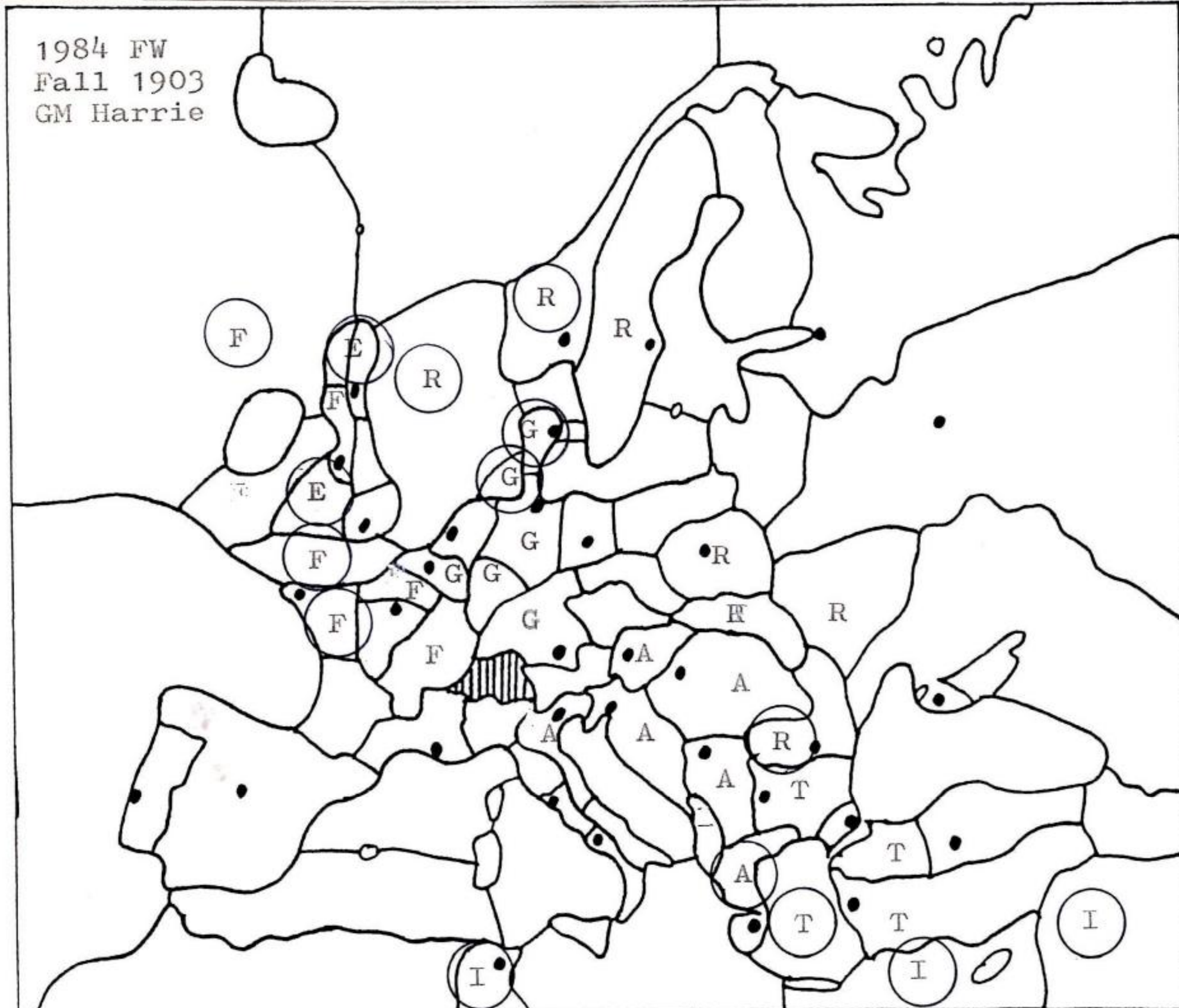
ENG (Mente Heemstra): F NTH S (G) F Den ***, F Lon ***, F Lpl-Cly
FRA (Redmer Alma) : A Bel ***, A Gas ***, A Par-Pic, A Pic-Wal
F ENC CA Pic-Wal, F MAO-IRS
GER (Marc Le Clercq): F Den S (E) F NTH ***, A Hol ***, A Ruh-Kie
A Kie-Ber, A Mun-Sil
ITA (Ronald Kiel) : F ION-ADR, F TYS-ION, A Ser S (T) A Bul-Rum
A Ven-Tri, F Alb S A Ven-Tri
RUS (Jan Haveman) : F Nor-NTH, F Ska S F Nor-NTH, A Swe S A Fin-Nor,
A Fin-Nor, A Vie-Gal, A Bud S A Rum ***, F Sev S A Rum
A Rum S (I) A Ser ***(disb.), A Ukr MS F Sev ***
TUR (Frank Hoekstra : A Arm-Sev, F BLA S A Bul-Rum, A Bul-Rum
A Gre S (I) A Ser ***, F AEG S A Gre ***

ADJUSTMENTS:

ENG (3)	Home		
FRA (6)	Home, Spa, Por, Bel		
GER (5)	Home, Hol, Den		
ITA (5+1=6)	Home, Tri, Tun, +Ser		+ A Ven
RUS (9-1=8)	Home, StP, Swe, Vie, Bud, -Rum		
TUR (6+1-1=6)	Home, Bul, Gre, +Rum, -Ser		+ F Con

PRESS:
ENG-World: Mijn gelukwensen aan de finalisten voor het NK Diplomacy.
FRA-ITA: Wat dacht je van Gruoninga?
FRA-ITA: 3 ...,h7-h6
GER-World: Kaviaaruitverkoop in Moskou heren! Een onsje plus voor elke Rus!
GER-RUS: Und wir fahren gegen Engl...eh...Ruskiland, tralie, trala.
RUS-World: It-s a good year for the roses.
TUR-GM: Hoezo zes jokers? Zitten er dan nog serieuze spelers in dit spel?
GM-TUR: Heb jij dan niet genoten van het sprankelende spel van Austria?
TUR-ITA+FRA: T a1-h1, mat! (Is het nu afgelopen?)
GM-TUR: Breek me de bek niet open.

DIPLOMACY STABBEN IS MENSELIJK



"Engeland lijkt het op te geven, Italië in troubles."

AUS (Heino Koning) : A Bud-Tri, A Tri-Ven, A Ser-Bul, F Gre S A Ser-Bul
ENG (Lambert W.Muller): NMR I, heeft F IRI, F Edi, F Wal
FRA (Meine van Veen) : A Par-Pic, A Bur-Ruh, A Lplxxx, F NAO S A Lplxxx, F MAO-ENC
GER (Johnny Bottema) : F NTHxxx (ret Hel), F Den S F NTHxxx F Kie S F Denxxx, A Tyr-Mun, A Ruh S A Tyr-Mun, A Bel-Bur
ITA (Paul Michel) : F ION-Tun, A Alb-Tri, A Syr-Smy F EMS S A Syr-Smy
RUS (Albertus Koster) : F SKA-NTH, F Nor S F SKA-NTH, A Swe-Den, F Rum S (TUR) A Bulxxx, A Ukr S F Rumxxx, A Gal-Bud
TUR (Frank Hoekstra) : A Bulxxx, F AEG S A Smyxxx, A Smyxxx, A Con S A Bulxxx

Adjustments:

AUS	(4+2=6)	: Home, Ser, +Gre, +Ven	+A Vie,+A Tri
ENG	(3-I=2)	: Lon, Edi, -Lpl	-F IRI (FFH)
FRA	(5+I=6)	: Home, Spa, Por, +Lpl	+F Bre
GER	(6)	: Home, Bel, Hol, Den	-
ITA	(4+I-2=3)	: Rome, Nap, +Tun, -Gre, -Ven	-A Alb
RUS	(6+I=7)	: Home, Nor, Swe, + Rum	+A War
TUR	(5-I=4)	: Home, Bul, -Rum	-

AUS-GM: De press is dan ook niet bedoeld voor buitenstaanders, maar voor de deelnemers aan het spel. Het kan me dus geen bliksem schelen of "men" het wel of niet leuk vindt. Trouwens, hoe kun jij beoordelen of iets wel of niet leuk is?"

GM-AUS: Dat is 't 'm nou net. Iedereen probeert in de press bij de spelletjes zó wanhopig om leuk te zijn, dat het juist niet leuk meer is. Vooral de originaliteit valt vaak ver te zoeken.

AUS-FRA: Ik wil er toch niet zo lang op wachten.

FRA-ENG: Ik bescherm die geboorteplaats van de "Fab Four" juist tegen jou!

FRA-ITA: De omhelzing van Frankie kun je verder wel vergeten.

FRA-RUS: McTeijo à deux?

FRA-GM: Het ligt niet aan mij dat TYP blauwe vingers van ons krijgt.

FRA-GER: Als je me even doorlaat, pak ik de RUS wel even.

GER-ENG: Luister eens, m'n beste jongen, we zullen er maar het beste van proberen te maken.

ITA-AUS: Ik vind het best indien je dronken je zetten formuleert, echter dat ik daar ook het slachtoffer van moet worden vind ik minder geslaagd. Dat zal je nog wel merken!

ITA-ENG: Waarom ben je eigenlijk met het spel begonnen als je van tevoren wist dat je er geen tijd voor zou hebben? Of ben je nog van plan serieus te worden?

ITA-RUS: De Italiaanse P.T.T. kan jammer genoeg niet meer garanderen dat post bestemd voor Mos zal arriveren. Dit vanwege de bezetting van Tyrol.

ITA-FRA: Gelukkig niet.

Albertus-Uitdeler houd je bek ... awards: zwamneus

TUR-RUS: Dat opgenomen telefoongesprek met Paul moet je eens achterstevoren afdraaien, misschien gaan er verkeerde invloeden van Paul uit.

TUR-GER: Dat wij hetzelfde lezen is nog geen reden om elkaar te helpen (mag wel, hoor!)

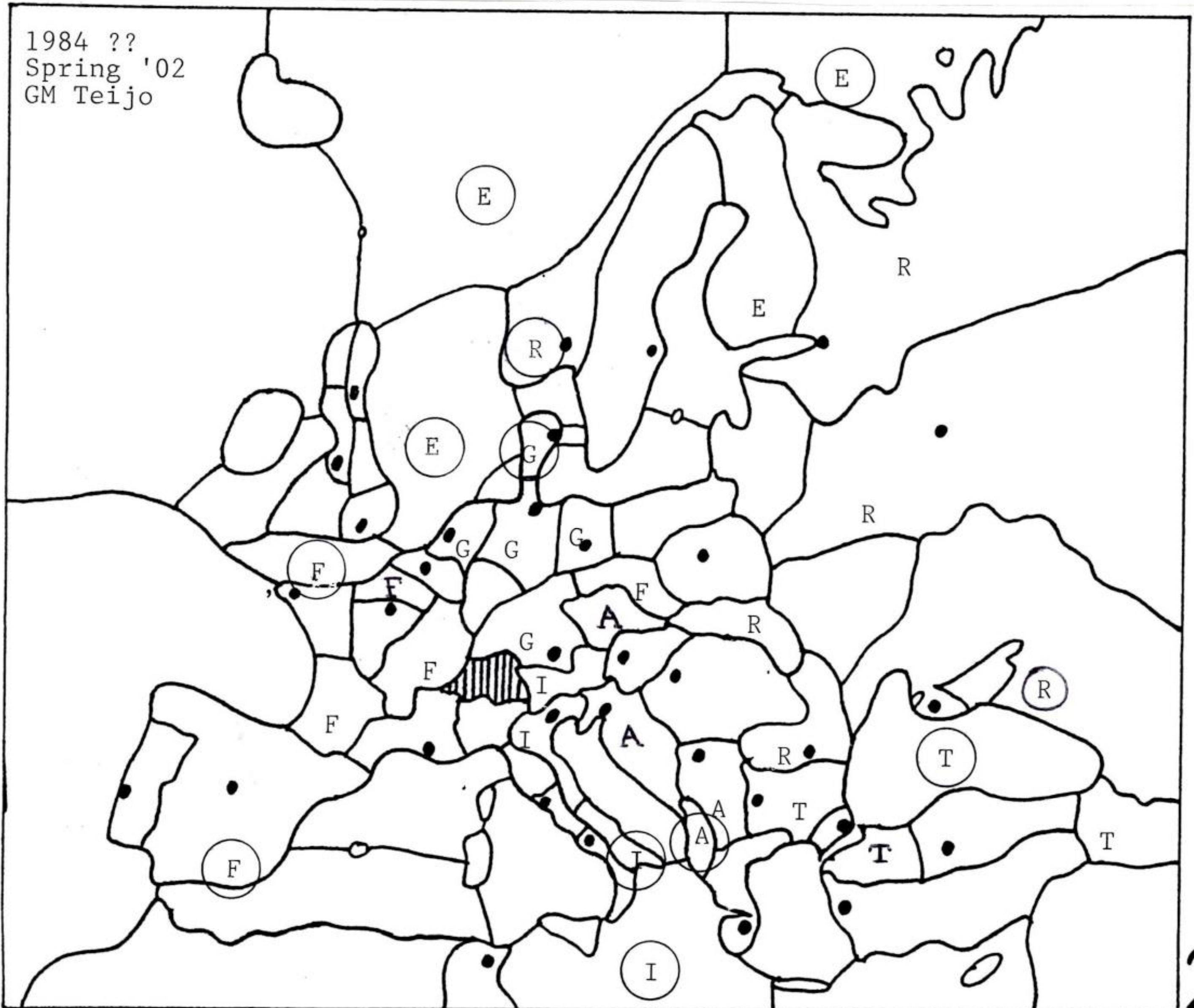
TUR-World: Als je echt veel press wilt schrijven, moet je postaal gaan spelen in "The Domino Principle". Lex beloofde mij namelijk dat álle press gepubliceerd wordt.

DIPLOMACY BEGGAR'S BANQUET

"Franse stoottroepen al voor Warschau. Wie stopt deze man ?"

AUS (Ian Hardy) : F Tri-Alb, A Ser-Gre, A Vie-Boh, A Bud-Tri
ENG (Mathijs Beyer) : A Nor-StP (retr. Fin), F Edi-NWS, F NTH ***, F NWS-BAR
FRA (Maurice de Volder) : F Bre-ENC, F Por-Spasc, A Spa-Gas, A Par-Pic, A Mar-Bur, A Mun S A Mar-Bur (retr Sil)
GER (Jan Haveman) : F Den S (E) F NTH ***, A Kie S A Ber-Mun, A Ber-Mun, A Bel-Hol
ITA (Peter Zersch) : F Tun-ION, F Nap-Apu, A Ven-Tyr, A Apu-Ven
RUS (Johnny Bottema): A War-Gal, F Sev S A Rum, A Rum S A War-Gal, F Swe-Nor, A StP S F Swe-Nor, A Mos ***
TUR (Nico Viet) : A Bul-Gre, A Con-Bul, F BLA S A Ank-Arm, A Ank-Arm

PRESS:
AUS-ITA: For god's sake, sod off.
ENG-GER: Jij gaat op Drambuierantsoen.
ENG-GM & TYP: Ik hoop dat jullie niet oververmoeid raken van deze 2 regeltjes.
GER-ENG: De goddelijke drank Drambuie is het enige dat uw rijk nog een schijn van beschaving geeft. Ik verzoek u daarom deze naam met eerbied te gebruiken.
GER-FRA: Wat zoekt u in mijn biergartens ? Kruipt u terug naar uw wijnkelders, onder één steen met uw soortgenoten.
ITA-GER: Ja ? Dan moet ik snel naar Spanje.
ITA-FRA: Geintje, wind je niet op.

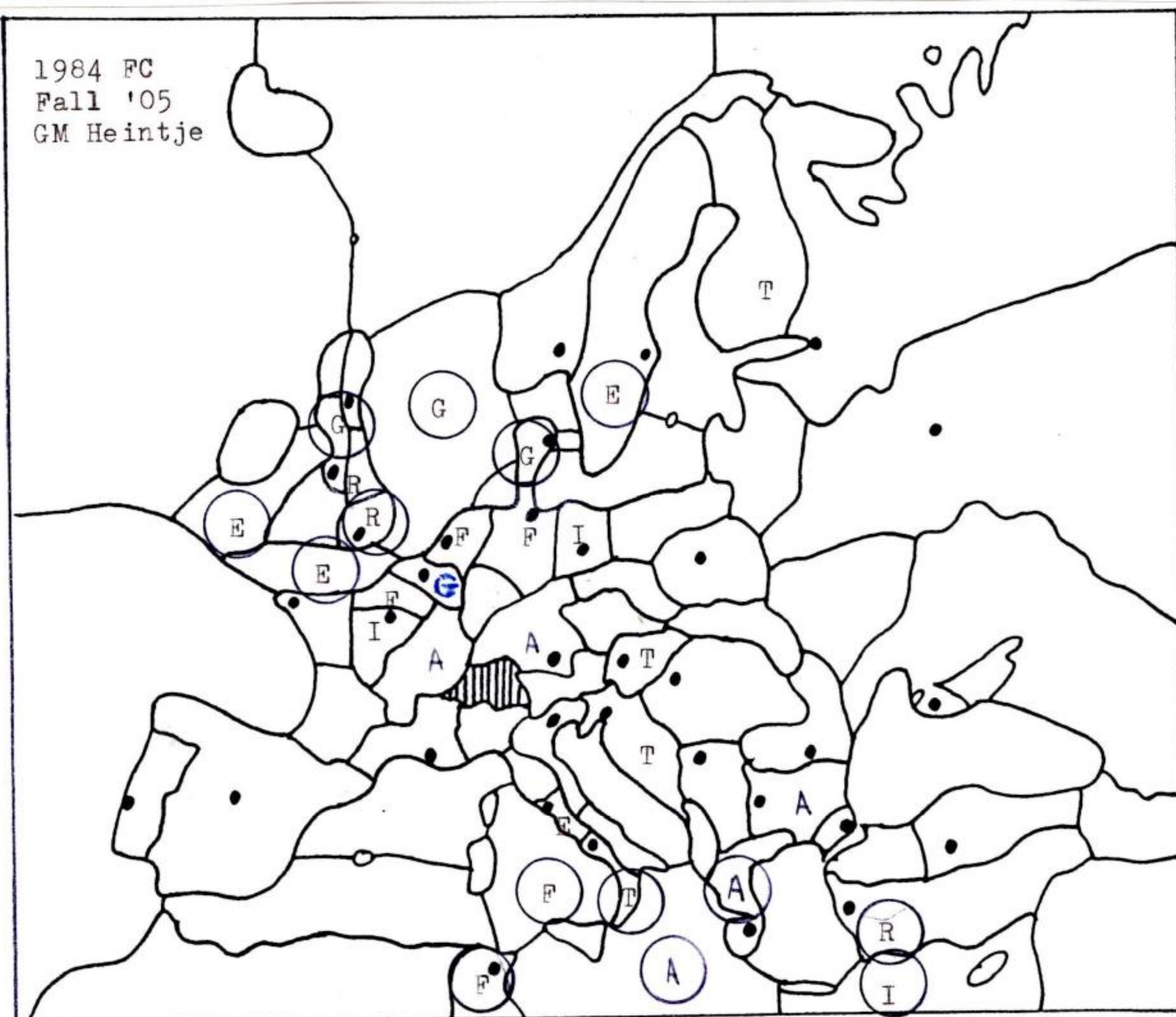


"Gejoker gaat door. Fout ontdekt in adjudicatie 1902, helaas niet meer te herstellen. Homesupplycenters nu op. Hoe moet deze partij ooit eindigen ?"

AUS (Jordite Koopman)	: A Mun-Bur, A Sil-Mun, A Vie-Bud (disb, NRO), A Boh S A Sil-Mun, F Alb-ION, F Gre S F Alb-ION, A Bul-Con
ENG (Arnold Bakker)	: F IRS-Lpl, F Bre-ENC, A Rom S (T) F ION-Nap, F BAL-Swe,
FRA (Peter vd Akker)	: A Ruh -Hol, A Pic-Bel, F WMS-TYS, F Tun S F WMS-TYS, A Kie S A Ruh-Hol
GER (Mardje P v Hankelman)	: F Cly-Lpl, F Swe-Den, F SKA-NTH, A Hol S A Bel ***, A Bel S A Hol *** (ret. disb)
ITA (Harm Miedema)	: F TYS S F Nap (disb, NRO), F Nap S F TYS (disb, NRO), F EMS-ION, A Ber S (F) A Kie, A Bur-Par
RUS (Jannie Graf)	: F NTH-Lon, A Yor S (G) F Cly-Lpl, F Smy-Con
TUR (AMJ Caldenborgh)	: F ION-Nap, A Tri S A Bud-Vie, A Bud-Vie, A StP-Fin

ADJUSTMENTS:

AUS (7 -2=5):	Ser, Gre, Sev, Bul, Mun, -Tri, -Vie	-A Boh
ENG (4+2-2=4):	Ven, Bre, +Rom, +Swe, -Lon, -Lpl	-
FRA (5+1-1=5):	Spa, Por, Tun, Kie, +Hol, -Par	-
GER (5+2-2=4):	Nor, Bel, Edi, +Lpl, -Swe, -Hol, +Den	NBP, 1 short
ITA (5+1-2=4):	War, Ber, Mar, +Par, -Rom, -Ven	-
RUS (4+1-1=4):	Ank, Con, ~~Den~~, Smy, +Lon, -Den	NBP, 1 short
TUR (4+3 =7):	Rum, Mos, StP, Bud, +Vie, +Tri, +Nap	NBP, 3 short



PRESS:

JHV-World: In 1902 is er bij vergissing een Duits leger naar Bel gegaan en een Engelse vloot naar Hol. De typist heeft de onderstrepingen vergeten. Het is nu veel te laat om deze fout nog te herstellen. Jullie moeten ook maar wat beter opletten.
AMJ-Jannie: Ik minimaal geschapen ? You need 7 inches or more and I've got it !
JHV-World: Arnold Bakker wordt vervangen door Pea Sartre. Het vierde meisje in dit spel. Haar adres: Gedempte Zuiderdiep 134, GRONINGEN 9723 SX, 050-142574.
AMJ-Geert: Wat heb je nu weer gedaan, je klanten opgelicht ?
AMJ-BRUTUSredactie: Belangstelling voor een naaktfoto van Mej. Graf uit de laatste Playboy ?
BRUTUSredactie-AMJ: Zeker, stuur maar op, dan kunnen we het plaatsen.

BIE DEI MARTINITOOR'N

PRONKJEWAIL BOERENJONGENS

Haarfst 1702

S(Anarchy):S Std xxx,B Adu xxx,B Std xxx
H(ronald Kiel):B Lee-Hgk,B Grp-Adu,B Baf-Ezg, S Ezg-Wsm,B Uit S(S Ezg-Wsm).
W(Harie vd Laan):B Sid-TnB,B Hog S (B Sid-TnB),B Ter-Sid,B Tal-Win, S Pek C B Tal-Win,S Stk C B Tal-Win,B Bar S B Hog xxx.
F(Redmer Alma):S Del-Ter,B Dam-Sid,B Bed S B TnB xxx,B TnB S (B Dam-Sid)

Veraanderens	Nij Spul
S(2):Std,-Hgk	- B Adu(FFh)
H(7):thoes,Grp,Mar,Hgk,Uit,	+B Zou,ain te min
W(7):thoes,Stk,Ven,Sid,Hog	-
F(4):thoes,Emd	-

PRONKJEWAIL BOZZUM

Veurjoar 1702

S(Nicholas Whyte):B Baf S (S Ezg xxx),S Ezg xxx,B Adu S (B Hgk-Lee), B Hgk-Lee, B Ven S (B (F) Sid-Zdb)(NSO),B Std-Hog.
H(Frank Hoekstra):S Zou xxx,B Grp xxx,B Lee noar Fraisland.
W(Anarchy):S Bar,B Pek,B Zdb.
F(Erik Schmidt):B Sid xxx,S Ter-Del,B Bed- Wsm,B Uit s (B Bed-wsm) B Spij-Bed,S Uw-Sch.

Braiven:
S-SM:Who was that horse I saw you with last turn?
SM-S:That was no horse- that was Lutje Redmer.
SM-LR:Ik wait nargens van
S-H:Braiuen schraiven of in de Fraise draiven,joe hebt de keuze
S-Sm:Woar zien de kaartjes?.Dei diplomacy spelen hebben zie
SM-S:Most nait soezen

VAIN RATS RATTENKONING

f'09. GM: Wally Koster.

AUS (Peter Aars) : NMR I (zoals je weet kom ik niet op deze ingeslagen weg terug). A Mos (retr.disb),A Liv,A Mun (Retr.disb), A Boh, A Tir.
ENG (Jan Feringa) : F Spa (nc) - Por, F Gas s A Mar - Spa, F Kie ms F Ber, F ENC c A Wal - Bre, A Mar - Spa, A Bur - Mun, F Bre - MAO, A Ank - Con, F NTH c A Yor - Bel, A StP - Mos, A Yor - Bel, F BAR - StP (nc), A Hol s F Kie ~~xxx~~, A Wal - Bre.
GER (Anarchy) : A Ruh s (E) A Bur - Mun.
FRA (Anarchy) : A War s (E) A StP - Mos.
ITA (Teijo Doornkamp) : F Tun - IOS, F GOL s A Pie - Mar, F NAf - MAO, F MAO - NAO, F Smy - Con, A Bul - Con, A Vie - Gal, A Pie - Mar, A Ven s A Tus - Pie, F TYS - WMS, A Tus - Pie.
RUS & TUR : Exierunt 1907, 1908.

In de vorige beurt had ik zelf voor illusionist gespeeld, maar (E) F Gas is nu weer terug.

Ook nu wisselen er weer supplycentres van eigenaar:

AUS :	Home, Sev, -Mun	(5-1 = 4)	: 1 tekort (NBO)
ENG :	Home, Nor, Swe, Den, StP, Mos, Ber, Kie, Bel, Bre, Por, Ank, -Mar, +Spa, +Hol, + Mun	(15-1+3 =17)	: +F Lpl, +A Lon.
GER :	- Hol	(1-1 = 0)	: Exit 1909.
FRA :	Par, War	(2 = 2)	: 1 tekort.
ITA :	Home, Smy, Con, Tun, Bul, Ser, Gre, Rum, -Spa, + Mar	(11-1+1 =11)	: onveranderd.
RUS,TUR :		(0 = 0)	: onveranderd.

De stand is nu : 7. Rusland, 6. Tur, 5. Ger; de rest staat nog niet vast.
Press :
GM - ENG : Je had je weddenschap verloren.
ITA - ENG : Wat sta je nou te knoeien met je evil eye. Of had je jezelf deze keer te pakken?

VAIN RATS WAR OF THE SEWER

Fall 1907 GM Teijo Doornkamp

AUS (Wally Koster) : A Rom S (I) F Apu-Nap
ENG (Peter Dols) : F ENC ***, F Nor ***
FRA (Jan H Veldkamp): F NTH-Edi, A Gas-Bre, A Por ***, F Spasc-WMS, A Bur-Bel, A Mun-Kie, F TYS-Tun, F Nap-ION, F Kie-Ber
GER (Yvonne Buter) : A Edi ***
ITA (Harrie vd Laan): A Ven-Tri, F Apu-Nap, F ION-Gre, A Bul S F Smy-Con, A Rum-Ser, A Bud S A Rum-Ser, F Smy-Con,F AEG S F Smy-Con
RUS (Jan Feringa) : F Den-Kie, A Lvn-StP, A Ukr S A Sev-Rum, A Sil-Ber, A Ser-Bud (Disb, NRP), A Sev-Rum, F BLA S A Sev-Rum, A Con *** (Disb, NRP), F Ank S A Con ***

ADJUSTMENTS:

AUS	(1):	Rom	-
ENG	(2+1-1= 2):	Lpl, +Nor, -Bel	-
FRA	(11+2-1=12):	Home, Spa, Por, Hol, Ber, Kie, Mun, Lon, +Tun, +Bel, -Nap	+F Mar, +A Par, 1 short
GER	(1):	Edi	-
ITA	(8+3-2= 9):	Ven, Tri, Bud, Vie, Gre, Bul, +Nap, +Ser, +Con, -Tun, -Rum	+A Ven
RUS	(11+1-3= 9):	Home, Swe, Smy, Ank, Den, +Rum, -Nor, -Con, -Ser	+A Sev

Drawproposal is verworpen maar opnieuw ingediend (niet stemmen is tegen, NMR is voor) : 1. FIR 4. AEG 7. T

FRA-ITA: Viezerik !

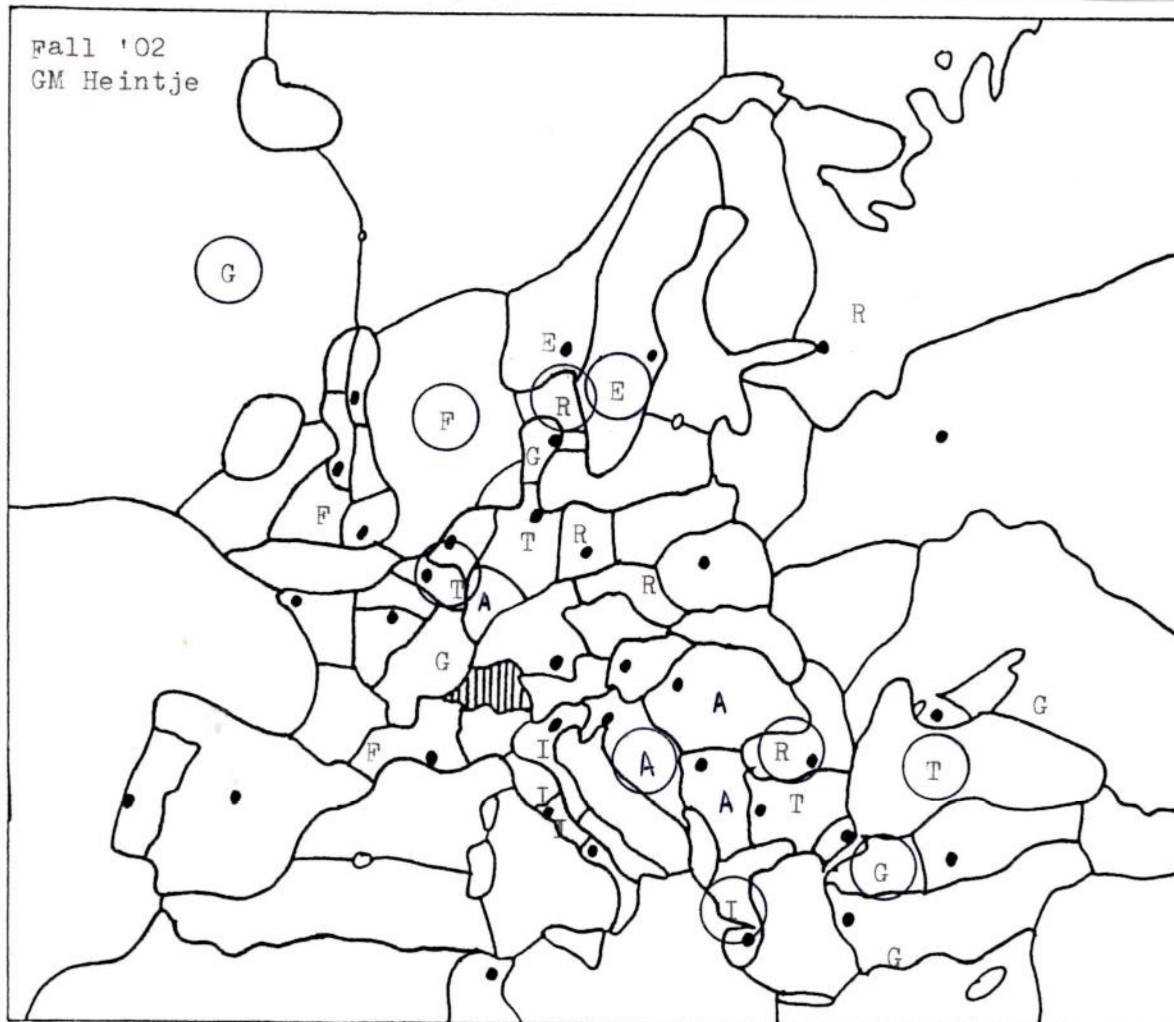
AUS (Peter Aars) : F ADR-Tri, A Tri-Ser, A Bud-Rum, A Ruh-War
ENG (Wim Oldenburger) : F BAL-Swe, A Nor S F BAL-Swe
FRA (Harrie v.d.Laan) : F ENC-NTH, A Wal-Lpl, A Pie-Mar
GER (Mathijs Beyer) : F NWS-NAO, A Den S (E) F BAL-Swe, A Bur-War
A Ber *** (ret. Sev), A Bel ***-Smy
F Con-Bul(ec)
ITA (Wally Koster) : A Apu-Ven, A Tus S A Apu-Ven, F AEG-Gre
RUS (Wijka Oldenburger) : F Swe S A StP-Nor (ret.Ska), A Sil S A Pru-Ber
A Pru-Ber, F Rum-Kie, F Ven S (I) A Tus-Pie(NSO)
(ret.ADR), A StP-Nor
TUR (Albertus Koster) : A Arm-Kie, F Bla S A Arm-Kie, F Smy ***-Bel
A Bul S (A) A Bud-Rum

ADJUSTMENTS:

AUS (4-1+1=4): Home, +Ser, -Rum N/C
ENG
FRA (3+1=4): Home, +Lpl 1 short(NBO)
GER (6-3+3=6): Hol, Den, Mun, +Sev, +Con, +Smy, -Bel, -Kie, -Ber N/C
ITA (3+2-1=4): Rom, Nap, +Ven, +Gre, -Smy + A Rom
RUS (6-3+2=5): StP, Mos, War, +Rum, +Ber, -Sev, -Swe, -Ven - F ADR
TUR (4-2+2=4): Bul, Ank, +Bel, +Kie, -Gre, -Con N/C

PRESS:

GER-RUS: Het lijkt me toch vrij duidelijk.
GER-World: "Een Rat in het Nauw" starring Bill Bixby.
FRA-AUS&RUS: Gelukkig zijn er nog mensen die niet onderhandelen.
Jesses, het lijkt wel Diplomacy of zo.
TUR-GM: Als ik niets te zeggen heb, waarom pik jij dan de ruimte in?



SNITS' REVENGE CHLJOEID

Turn 10 GM: Jan Feringa

Jan Herman: Guus Agu-Atr, Rob Div-Mut, Peter Fin-Atr
Teijo : Portos Atr-Div
Harrie : Augustus Pablo k P5, Sugar Minott k P5

P2 Div-Ant, P3 Glu-Out, P4 Pri-Fin, P5 Fle-Out

De Snit Rob is in het bezit van de levensvonk.

SNITS' REVENGE QUASIMODO

Deze keer 3 NMR's. Daarom geef ik de spelers nog een maand de tijd hun zetten in te leveren. Is dat niet gebeurd dan zal Quasimodo als winnaar uitgeroepen worden. Ik heb zetten van Jan Feringa.

SNITS' REVENGE LANDRU

De Neefjes (Wollie) Neefje2 Pro *** k S (Pro), Neefje4 Lob-Agu k S (Agu)
Fucks (Teijo) Van_Voren Eye *** k S (Eye), 69 Pro-Fin k (R10), Van_Achteren Fin-Pri k S (Pri)
V.d.Berg (Wally) Muis Atr-Ant (NSO) k (R11), Rat Mut-Div
Buters (Peter) Yvonne Ter *** k S (Ter)

Popos P6 Fin-Ter, P7 Fin-Sec, P8 Sec-Lap

Verstopt zijn nu: Fin-Ter, Fin-Sec, Sec-Lap, Glu-Out, Ant-Out, Fin-Fle, Atr-Div

Landru (Jantje) R7 Fle-For, R8 Ant-Div ch (Rat) (=P9), R9 Lap-Pri, R11 Atr *** ch (Muis) (=P10), R15 Ter *** ch (Yvo) M15 Pri-Lap (=R16), M16 Sec *** k (P8), M17 Ter-Lap (=R17).
Pri: M18, Sec: M19, Ter: M20.

PRESS:
Fucks-Landru: U heeft een paar zeer interessante gaten. Zin in een kwatrootje ?
Fucks-Snits : Get it while you can boys !

Overzicht van de inhoud der organen:

For: Snorg, R7	Fin: 69
Eye: Van_Voren	Agu: Snorg, Neefje4
Mut:	Pro: Neefje2
Pri: Snorg, Van_Achteren, M18	Sec: Snorg, M16, M19
Ter: Snorg, Yvonne, R15, M20	Div: P9
Fle:	Atr:
Ant: P11	Glu:
Lob:	Lap: R16, R17, R9

SOPWITH ERICH VON STALHEIN

GM: Jan Herman Veldkamp

Burijmore A/F-0 A/F-0 LS/F-0
(Stolk) Damage 9 Ammo 6
Woodstock LS/F-A A/F-0 RS/F-0
(Aars) Damage 6 Ammo 2
Pinko NMR1 A/F-0 A/F-0 A/F-0
(Panjer) Damage 2 Ammo 9

Clouds move South

Beurt 13, GM: Peter Aars.

"Oei", denkt Otto, "dat ziet er niet zo best uit voor Macho-Hracho." Otto keert zich om en klimt verder. Nog slechts 3 meter resten hem van de top. Maar wat is dat? Aj aj, een ratachtig mormel knaagt aan zijn touw. "Rot op misbaksel!" gromt Otto. Verstoord kijkt het knaagdier op en vliegt Otto naar de hals. Otto weet de aanval te pareren en springt op de rots. Het beest is een venijnig kreng en doet weer een uitval naar Otto. Met drie rake klappen slaat Otto het beest aan flarden en trapt hij het beest de afgrond in. Otto trekt zijn touw omhoog en bekijkt de schade aan het touw nabij het ankertje. Dat blijkt reuze mee te vallen en hij rent op de muur af. Aan het eind van deze beurt bevindt hij zich aan de voet ervan.
Macho_Hracho neemt de benen in de richting vanwaaruit hij gekomen is. Als hij omkijkt ziet hij Killer_Kane een molotov ontsteken wat hem nog sneller doet lopen. Killer Kane gooit de molotov achter Macho Hracho aan maar dit keer treft de molotov geen doel.
Macho Hracho stopt zijn vlucht en gaat op 24 meter afstand beginnen aan een lunchpakket om weer op krachten te komen.
Killer Kane maakt een touw aan zijn bijl vast en begint ook aan een maaltijd die echter op onsmakelijke wijze verstoord wordt doordat er een postduivendrol op uiteenspat.
Frits_Spits is toch wel een laffe coyote. Schuilend achter wat struiken houdt hij zijn medespelers in de gaten.
De_Monnik vraagt aan Oberon of hij mee naar binnen wil. Deze knikt instemmend, zijn mond te vol om te kunnen antwoorden. De Monnik keert zich om en stelt zich voor aan degene die de deur op een kier heeft gezet. Het blijkt een jonge vrouw in de bloei van haar leven te zijn. Het duizelt De Monnik bij het zien van zulks een schoonheid en het is maar goed dat hij een wijde pij aanheeft anders zou hij nog een rood hoofd gekregen hebben ook. Voor hij weet wat er precies aan de hand is bevindt hij zich al binnen de muren van het slot. De zware deur valt achter hem dicht voor de neus van Oberon die nog een vergeefse poging onderneemt de deur open te trekken.
Schouderophalend vervolgt Oberon zijn maaltijd.
"Begin ik niet goed te worden" denkt De Monnik. "Wat ik daarnet aanzag voor het mooiste meisje wat ik ooit heb ontmoet lijkt nu wel een oude taart." De vrouw lacht; om haar voeten kringelt een kat.

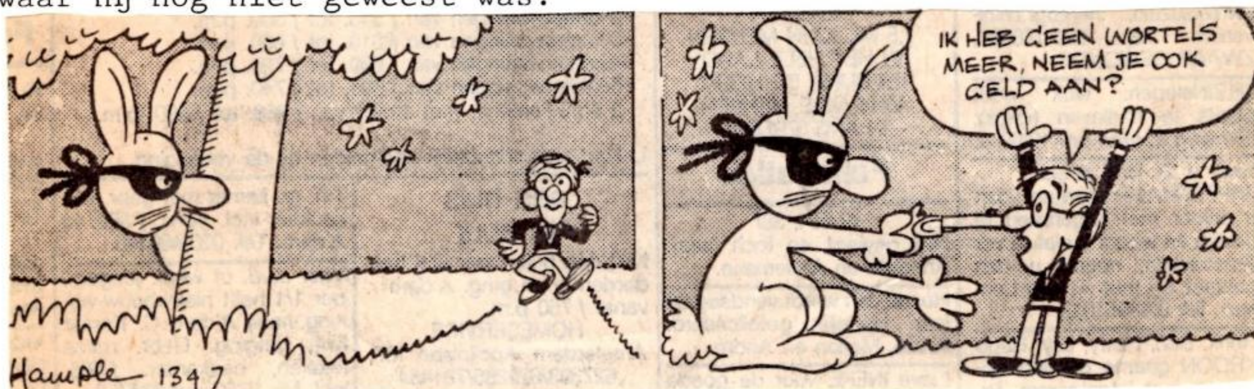


Droevig gaat Teijo_Hasji zitten en staart naar de deur. Als blikken konden openen... Maar helaas, Teijo Hasji beschikt niet over een blikopener.
"Komt tijd komt raad", denkt Teijo Hasji en hij eet een lunchpakket op om weer volledig op krachten te komen. Hij stuurt zijn postduif naar Killer Kane om twee boodschappen achter te laten: een vieze en een bijbehorend bericht. De gedachte van het mogelijke resultaat beurt hem wat op. Een glimlach plooit zijn lippen.

Postduivenberichten.

TH-KK	: Zo denk ik over jouw voorstellen.
Mo-Ob	: Binnen eet je veiliger, vriend.
Mo-FS	: Lafaard!
KK-MH	: Je wordt (of bent) de ex-gemeenste man van Nederland.
KK-World	: Kan niemand dan iets aan die muurkruiper doen?
KK-Mo	: Geef MH eens een zegening, dat zal hem vast wel 4 stamina kosten aan vermoeide oren.

Jeromba de Griek neemt eens een kijkje op de gang. Met moeite weet hij twee heren te ontwijken die tot zijn verbazing de kamer in schieten, die hijzojuist verlaten heeft. Rechts begint The Whyte Wonder, die zeer luchtig gekleed gaat, in het engels te brullen.
Erik XIV verlaat, na wat aan zijn schaarse kleding te hebben gesjord, de kamer. Hij ziet zowel rechts als links bekende mensen naar buiten komen, resp. Plapperbek en Ko Kaine. Aangezien beiden nog over hun complete uitrusting lijken te beschikken, voelt Erik zich wat ongemakkelijk.
Pezegorkal schiet voor Jeromba langs een opening door, met het 'standbeeld' achter zich aan. Tot zijn schrik komt hij in een kamer zonder uitgangen. Het 'standbeeld' blijft grijnzend in de opening staan, met het zwaard in de aanslag.
The Whyte Wonder loopt de kamer uit en schreeuwt : "I'm brute naked". Vervolgens slaat hij rechtsaf, want van die kant komt het meeste herrie. "Terugtraprem", zegt Plapperbek. Blij dat het geouwehoer afgelopen is, overhandigt de nar hem iets. Als Plapperbek de gang op komt, ziet hij links een gewaagd geklede jongeman staan.
Ko Kaine sluipt achter de dames aan, daarbij twee vechtende heren tegemoetkomend.
Truus Veldbergen roept Holger Carlsen het een en ander toe, maar dat mag niet baten. Holger laat haar rustig de kamer waar Bombom uitkwam invluchten, nog steeds achtervolgd door Truus2. Eenmaal in de kamer gearriveerd schrikt Truus zich het leplazarus.
Binkie loopt achter Bombom aan en ziet deze het zwaard in de rug van Holger Carlsen planten. "Wegwezen", denktBinkie en verkent een gang waar hij nog niet geweest was.



Bombom de Geweldige geeft gretig aan zijn primitieve instincten toe en slaat onverwachts met zijn zwaard op Holger Carlsen in. Na deze fors beschadigd te hebben en zelf ook enige averij ondervonden te hebben, smeert onze held 'm een valkuil in.
Holger Carlsen kijkt geamuseerd toe hoe de dames zich vermoeien. Plots wordt er van achteren een eind aan het aangenaam verpozen gemaakt. Als Bombom er vandoor gaat, zet Holger woedend de achtervolging in. Tot zijn genoegen ziet hij Bombom in een valkuil smakken. Wat te doen nu het deksel weer dichtgeklapt is? Gewoon laten zitten of proberen hem de aanval van achteren betaald te zetten.?

Press:

Erik XIV - Truus: Heb jij misshien een Wehkamp-katalogus voor mij?
Ko Kaine - Truus3: En dan nu de bordjes op de knieen............
GM - Ko: Daar heb je drie voor nodig. Je loopt op de zaken vooruit.
Truus - Ko Kaine: Malle Jongen!
Holger Carlsen - Bombom de Geweldige: Hoe kom je aan die naam, is dat het geluid dat je schedel maakt bij een kopstoot?

Nog steeds heb ik niet van iedereen voldoende algemene orders. Hierdoor kan ik niet al te veel dingen in een beurt laten gebeuren.

Rijswijk, 27-1-85
1905

1. Lex Pater (R)	14
2. Jochem v Hal (F)	10
3. Dirk-Jan Out (I)	8
4. Bernd Timmerman (T)	1
Rick Toet (E)	1
6. Wim v Egmond (A)	-05
Remco Zuidervliet (G)	-05

Groningen, 31-1-85
1905

1. Peter Zersch (E)	7
Dick Lamme (F)	7
3. Wim Oldenburger (I)	6
Frank Hoekstra (T)	6
5. Heino Koning (R)	5
6. Albertus Koster (G)	3
7. Maarten Folkers (A)	-05

Groningen, 2-2-85
1907

1. Ivo Bouwman (T)	10
2. Teijo Doornkamp (G)	9
3. Frank Mulder (F)	6
4. Kathinka de Wolf (I)	4
5. Maarten Scharroo (E)	3
6. Ronald Kiel (R)	1
7. Chris Rossingh (A)	1

Groningen, 2-2-85
1907

1. Guus Lobach (G)	16
2. Dick Lamme (I)	12
3. Erik Warmelink (F)	6
4. Hauke Jansen (E)	-07
Wim Oldenburger (R)	-07
6. Ijme Woensdregt (A)	-06
7. Rick Toet (T)	-05

Groningen, 2-2-85
1907

2. Hans Vijlbrief (A)	8
Maarten Folkers (E)	8
4. Peter Zersch (T)	5
5. Albertus Koster (R)	3
1. Peter Mulder (F)	10
6. Frank Hoekstra (G)	-07
Wally Koster (I)	-07

Groningen, 2-2-85
1907

1. Erik Joustra (T)	14
2. Heino Koning (F)	10
3. Bernd Timmerman (E)	6
4. Jeroen Dijk (I)	4
5. GJ Hondelink (R)	-06
6. Remco Zuidervliet (G)	-05
7. Meine van Veen (A)	-04

Groningen, 2-2-85
1907

1. Freark Boonstra (I)	8
Roland Bakker (T)	8
3. Harrie vd Laan (G)	5
4. Mente Heemstra (R)	3
Aglaia Cornelisse (F)	3
6. Lex Pater (A)	-07
Dirk-Jan Out (E)	-07

Groningen, 3-2-85
1907

1. Ivo Bouwman (I)	12
2. Rick Toet (F)	7
Bernd Timmerman (I)	7
4. Erik Joustra (G)	5
5. Kathinka de Wolf (T)	3
6. Frank Hoekstra (E)	-04
Wally Koster (A)	-04

Groningen, 3-2-85
1907

1. Lex Pater (R)	15
2. Hans Vijlbrief (T)	6
3. Maarten Scharroo (F)	5
4. Albertus Koster (E)	4
5. Heino Koning (I)	3
6. Ronald Kiel (A)	1
7. Jeroen Dijk (G)	-05

Groningen, 3-2-85
1907

1. Erik Warmelink (R)	14
2. Mente Heemstra (F)	8
3. Dirk-Jan Out (T)	6
4. Ijme Woensdregt (I)	5
5. Peter Zersch (G)	1
6. Peter Mulder (A)	-07
Remco Zuidervliet (E)	-07

Groningen, 3-2-85
1907

1. Harrie vd Laan (E)	9
2. Chris Rossingh (R)	7
Roland Bakker (G)	7
4. Guus Lobach (I)	5
Aglaia Cornelisse (A)	5
6. Meine van Veen (F)	3
7. Wim Oldenburger (T)	-03

Groningen, 3-2-85
1907

1. Teijo Doornkamp (T)	12
2. GJ Hondelink (F)	10
3. Freark Boonstra (E)	6
4. Hauke Jansen (G)	3
5. Frank Mulder (I)	2
6. Dick Lamme (R)	1
7. Maarten Folkers (A)	-06

Hi there,

Here it is again: the BRUTUS foreign readers service. What is in this number ?
In his editorial Peter sheds his light on the realtionship between Jan Herman and Wijka, Jan's girlfriend. He claims his sickness on the saturday on which we produced the BRUTUS was due to their ogling. But we all know his excessive beer consumption had something to do with that too.
Peter further denounces the attempt of the makers of the new Dutch zine "The domino Principle" to chose their own nickname. They tried us to use DiPPy,we think DomPy (DumPy) would be a better one. Peter loathes the way two editors played in the last diplomacy preliminaries for the dutch championships 1985. He claims (and so do Gerrit-Jan Hondelink and Jan Herman) that Jeroen liked the way Erik Joustra (both edtors of the new zine) spanked his buttock.
For the final qualified Ivo Bouwman and your BRUTUS-editors Guus lobach and yours truly. Again the '81 generation ruled, new talents are scarce. Jan and Jan Herman found an excuse for not playing by being barkeeper all day. Exquisite detail: I won f 5,- from Jan and f 5,- from Ivo Bouwman on bets during these preliminaries.
On page 7 undersigned does a recension on the Illuminati game. I've now played it twice and I like it's simple structure and short play time.
The Dutch part of the Letter Column contains the announcement of yet another new zine: The Flaming Maurice de Volder is starting a games-only zine. Jan denounces Lex Pater's statement that AD & D is ideal for novice FRP players. Jan thinks the rules of AD & D are much too complex and that Basic D & D or T & T are better choices for letting new players taste the spirit of FRP.
After the English article on a universal character class system, written by Pete Walker and published before by the English zine Demons Drawl, we announce the opening of an International Diplomacy Waitinglist. Because we have decreased the number of issues every year (we are now on 1 issue every 5 weeks) it will be possible for everybody (even you Americans !) to play. Max. two Dutchmen allowed, the same goes for other countries.
Last but certainly not least is Jan Herman's story about how Sex, Drugs and Rock& Roll have destroyed all Dutch editors of dippy zines. According to Jan Herman we ourselves are like half forgotten pop stars: taking too much alcohol and other drugs and fooling around with each other's women. I assure you that the only case of addiction to booze and women in the BRUTUS-editorship is Jan Herman himself. So you can impute this article to his delerious state of mind.
See you next time,

Teijo Doornkamp

DRUKWERK

HEINTJE ZUIPT MEER DAN JOS KRIJNEN!



Peter Aars	Oude Meerdijk 87	7824 RS	Emmen	05910-28509
Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ	Groningen	050-770910
Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ	Groningen	050-771297
Guus Lobach	H.Molemastr. 32	9989 AZ	Warffum	05950-2133 Gironr. 1929742
Jan Herman Veldkamp	Basaltstraat 230	9743 TX	Groningen	050-774815